AMSTRAD MAGAZINE



N° 24 JUILLET 1987 20 F

spécial anniversaire
3 jeux Mastertronic
à prix coûtant !

BELGIQUE : 145 FB - SUISSE : 6,50 FS - CANADA : 6,25 SC
M 1157 - 24 - 20,00 F
3791157020009 00240

Les Top NASA



GENERAL TOP 20

EXCLUSIF 1 NASA,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

OCEAN ALL STAR HITS, OCEAN, AMSTRAD CPC

AMSTRAD GOLD HITS N° 2, US GOLD, AMSTRAD CPC

ENDURO RACER, ACTIVISION,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

BARBARIAN,
PALACE SOFTWARE,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

PROHIBITION, INFOGRAMES,
AMSTRAD CPC, ATARI ST, THOMSON

PACK AMSTRAD N° 2, FIL,
AMSTRAD CPC

EXPRESS RAIDERS, US GOLD,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

METRO CROSS, US GOLD,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

ARKANOID, IMAGINE,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

ARMY MOVES, IMAGINE,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

ACE OF ACES, US GOLD,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

GAUNTLET, US GOLD,
ASMTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

SCALEXTRIC, FIL, AMSTRAD CPC

SILENT SERVICE, MICROPROSE,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

HEAD OVER HEELS, OCEAN,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

STRYFE, ERE INFORMATIQUE,
AMSTRAD CPC

SLAP FIGHT, OCEAN,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

KONAMI GREATEST HITS,
HIT SQUAD,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

DESPOTIK DESIGN,
ERE INFORMATIQUE, AMSTRAD CPC

THOMSON TOP 10

EXCLUSIF 1 NASA
PACK THOMSON N° 2, FIL
ARKANOID, FIL
MISSIONS EN RAFALE, FIL
AVENGER, FIL
SILENT SERVICE, MICROPROSE
H.M.S., COBRA SOFT
YIE AR KUNG FU 2, FIL
AFFAIRE SYDNEY, INFOGRAMES
LES CLASSIQUES Volume 1, TITUS





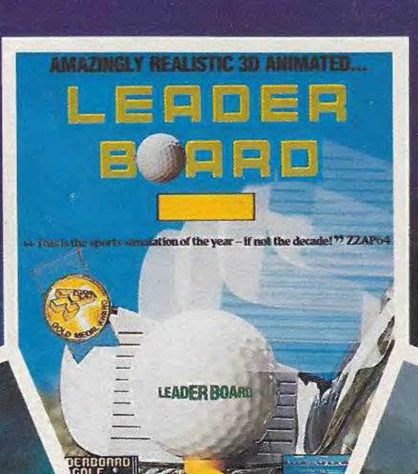




LES EXCLU



UNE COMPILATION DE
QUATRE PROGRAMMES EXCEPTIONNELS



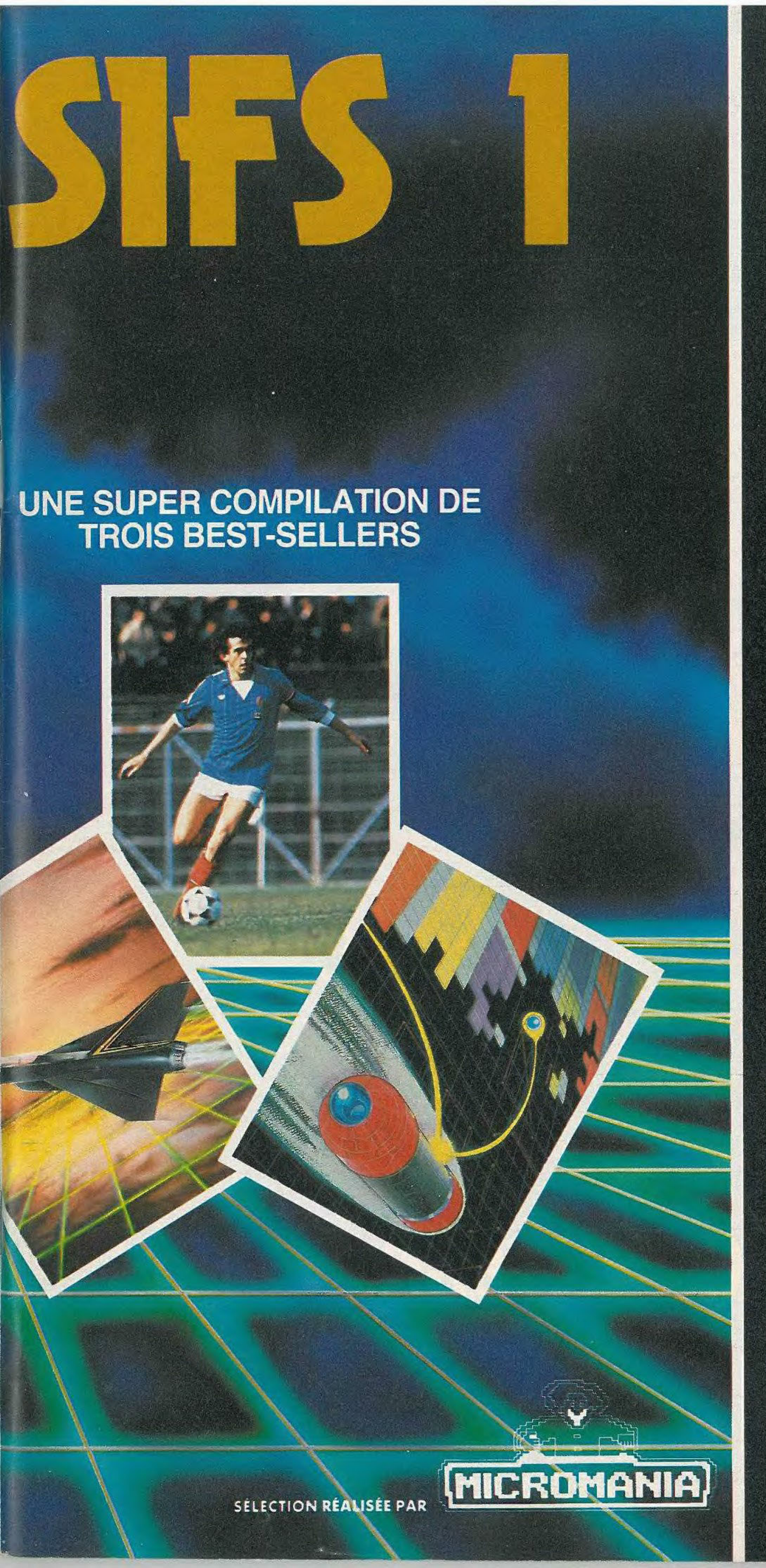
- **LEADERBOARD™ :**
  une étonnante simulation de Golf
- **XEVIOUS™ :**
  l'adaptation officielle du célèbre jeu d'arcade
- **TAI PAN™ :**
  un jeu d'action qui vous plonge dans une aventure en Extrême-Orient
- **TOP GUN™ :**
  une fabuleuse simulation de combat aérien, tirée du film

Pour Commodore 64, Amstrad CPC et Atari ST
Cassette ou disquette - De 119 F à 245 F



- **ARKANOID™* :**
  le célèbre jeu d'arcade au rythme époustouflant
- **MISSIONS EN RAFALE™ :**
  suspense en plein ciel à bord du plus sophistiqué des chasseurs modernes
- **NUMERO 10™ :**
  jouez en 1re division pour mener votre équipe sur les chemins de la victoire

Pour THOMSON TO-MO - Cassette ou disquette - De 149 F à 195 F



EN VENTE EXCLUSIVEMENT DANS TOUS LES MAGASINS NASA

75001 PARIS 31, bd de Sébastopol T:42 33 74 45
75005 PARIS 97, rue Monge T:45 35 00 13
75007 PARIS 28, avenue de la Motte Piquet T:47 05 30 00
75010 PARIS 1, place Stalingrad T:42 09 41 19
75011 PARIS 31, avenue de la République T:43 57 92 91
75013 PARIS Centre Commercial Masséna T:45 83 48 92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T:43 21 94 30
75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T:43 27 79 11
75015 PARIS 332, rue Lecourbe T:45 57 89 39
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T:45 74 59 74
75019 PARIS 211, rue de Belleville T:46 07 25 97
91000 EVRY Centre Commercial Evry II T:60 77 39 59
91700 Ste GENEVIEVE des Bois 96, Rte de Corbeil T:60 16 28 50
92600 ASNIERES 96, rue des Bourguignons T:47 93 90 45
92120 BOULOGNE 96, bd Jean Jaurès T:46 05 59 04
92000 NANTERRE 186, av. G. Clemenceau T:45 06 49 49
92200 NEUILLY 110, av. Charles de Gaulle T:47 47 23 30
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Com. Epicentre T:48 29 11 50
93270 SEVRAN Centre Com. Beau Sevran T:43 83 41 11
93200 SAINT DENIS 3, cours des Arbalétriers T:48 20 12 15
93240 STAINS 93-97, rue Stalingrad T:48 26 64 61
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN 186 T:48 98 31 51
95100 ARGENTEUIL 53, rue P.V. Couturier:39 61 40 44
95200 SARCELLES Centre Com. Les Flannades T:34 19 61 00
01000 BOURG EN BRESSE Bd St Nicolas T:74 23 48 82
06600 ANTIBES 42, av. Robert Soleau T:93 65 86 65
06400 CANNES angle rue Hoche T:93 38 82 83
06000 NICE 122, bd Gambetta T:93 88 57 57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T:93 80 87 87
10000 TROYES 7, rue de la République T:25 73 73 89
13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T:90 96 11 02
13470 CABRIES C. Com. Barnéoud, Bât. B T:42 02 54 45
13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T:91 78 80 61
13001 MARSEILLE Centre Com. la Valentine T:94 45 08 67
14000 CAEN 89, rue Bernières T:31 86 65 30
14120 CAEN Mondeville C. Com. Supermonde T:31 34 26 99
17138 PUILBOREAU Centre Com. Beaulieu T:46 67 24 56
18000 BOURGES 13, place Gordaine T:48 65 80 32
21800 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T:80 46 58 88
25000 BESANÇON C.C. Châteaufarine, rte Dole T:81 52 26 03
26000 VALENCE 221, rue Victor Hugo T:75 40 13 30
26000 VALENCE Centre Com. Valence II T:75 55 98 92
27000 EVREUX Cap Cær-Normanville T:32 31 17 17
28000 CHARTRES rue du Bois Merrain T:37 21 28 28
30000 NIMES Bd Salvator Allende T:66 29 87 96
31000 TOULOUSE Boulevard Lascrosses T:61 23 90 94
31000 TOULOUSE 88, av. Jean Jaures T:61 62 90 36
31120 PORTET S/GARONNE 36, ch. des Palanques T:61 72 54 25
33000 BORDEAUX 23, cour de l'Intendance T:56 44 93 01
34500 BEZIERS 35, av. Rhin et Danube T:67 31 75 38
34470 MONTPELLIER PEROLS Zac du Fenouillet T:67 50 02 49
37170 CHAMBRAY les Tours C. Com. Chambray 2 T:47 28 21 30
38130 ECHIROLLES 12, cours Jean Jaures T:76 09 10 09
38120 St EGREVE Gal. March. 2, rue des Abattoirs T:76 75 45 50
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T:77 72 36 00
42000 St ETIENNE 32, rue de Rochettes Monthieu T:77 34 19 85
44000 NANTES Place du Change T:40 48 19 96
45140 St JEAN de la Ruelle C. Com. Auchan Orléans T:38 43 51 20
47000 AGEN 90, bd de la République T:53 66 93 99
49000 ANGERS Centre Com. Les Halles T:41 86 11 00
50100 CHERBOURG 12, route de Paris T:33 20 52 52
54000 NANCY Centre Com. St Sébastien T:83 35 70 92
58000 NEVERS 1, avenue Hoche T:86 21 50 40
59410 ANZIN Centre Com. Petite Forêt T:27 29 36 90
59000 LILLE 59, rue Nationale T:20 54 83 47
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Centre Com. V2 T:20 91 47 85
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T:44 86 00 02
62400 BETHUNE Centre-Com. La Rotonde T:21 56 98 10
62100 CALAIS Centre Com. Continent T:21 34 90 77
62950 NOYELLES GODAULT »Centre Com. Auchan T:21 49 77 01
64000 PAU 2, bd du Commandant Mouchotte T:59 30 64 66
65000 TARBES 1, av. Bertrand Barrère T:62 51 21 21
66000 PERPIGNAN 26, cour Lazare Escaguel T:68 34 07 62
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T:88 22 34 00
67200 STRASBOURG ZI Hautepierre Sud Maille Hélene T:88 28 52 64
68200 MULHOUSE 75, rue Franklin
69130 ECULLY Centre Com. du Perollier T:78 33 68 01
69002 LYON 26, rue Grenette T:78 42 99 79
69230 St GENIS Centre Com. St Genis II T:78 56 43 35
69100 VILLEURBANNE 180, cours Emile Zola T:78 84 95 97
71680 MACON Gal. marchande Carrefour Creche s/Saône T:85 37 16 55
72000 LE MANS C. Com. des 4 Roues T:43 23 36 40
73000 CHAMBERY C. Com. Galion Rue Centrale Bassens T:79 70 53 33
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T:50 51 47 22
76200 DIEPPE Centre Com. Mammouth T:35 82 99 84
76000 ROUEN 24-26, rue du Grand Pont T:35 07 07 07
76000 ROUEN Avenue de Caen T:35 03 95 15
78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T:34 78 64 40
83700 FREJUS 820, av. Delattre de Tassigny T:94 53 32 02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T:90 85 82 10
86000 POITIERS Place du Marché N.D. La Grande T:49 41 63 40
90000 BELFORT 52, Fg de France T:84 28 38 21

LES EXCLUSIFS SONT CHEZ NASA

AMSTRAD MAGAZINE

SOMMAIRE
N°24
JUILLET 87

AMSTRAD MAGAZINE est édité par Laser Presse SARL, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé. **Directeur de la publication :** Jean Kaminsky. **REDACTION. Directeur de la rédaction :** Jacques Eltabet. **Rédactrice en chef :** Mireille Massonnet. **Secrétaire de rédaction :** Suan Ajirent. **Rédacteur en chef adjoint :** Frédéric Nardeau. **Chef de rubrique :** Georges Brize. **Comité de rédaction :** Eric Charton, Denis Jarril, Michel Merlet, Jean-Claude Paulin, Stéphane Schreiber, Pierre Squelart, René-Paul Spiégel. **Ont collaboré :** Charles Corbou, Jean-François d'Estalenx, Patrick Gueulle, Guillaume Ponticelli, Alain Pré, Patrick Yoann. **Couverture :** José Torrès. **Illustrations :** Dominique Carrara. **FABRICATION. Secrétaire générale de la rédaction :** Françoise Kergreis. **Maquettistes :** André Lévy, Marc Soria. **Montage :** Jean-Jacques Galmiche, Michel Lhopitault. **ADMINISTRATION. Diffusion :** Jean-Charles Guérault. **Abonnements :** Martine Lapierre au 43.98.01.71. **Comptabilité :** Sylvie Kaminsky. **Assistante de direction :** Sabine Planque. **Régie publicitaire : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé - Tél. : 43.98.22.22.** **Directrice de publicité :** Marie-Thérèse Vergani. **Chef de publicité :** Christine Gourmelon-Malherbe. **Assistante de publicité :** Mick Deret. **Commission paritaire :** en cours. **Dépôt légal :** 3e trimestre 1987. **Photocomposition :** Compo Imprim, 94250 Gentilly. **Impression :** La Haye les Mureaux, Tima Roto.

AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indépendante de la société Amstrad.

PERMANENCE TECHNIQUE SUR MINITEL :

exit CAFEE, bonjour MICROTEL

Nous vous l'avions annoncée : voici opérationnelle notre messagerie "Microtel". A partir du 1er juillet donc, notre permanence technique sur Minitel est transférée de la messagerie Cafée vers "Microtel". Vous y trouverez de nombreuses autres rubriques (comme Help ou le Téléchargement). Dès le 1er juillet, tapez 3615 puis MICROTEL et suivez le GUIDE.

News

Softs

Amstrad PRO

Trucs et bidouilles

Kit

Reportage

Listings

Dossier

Divers



EDITO

Chaque année, c'est la même histoire !!!

Tous les ans, à la même époque, c'est la même histoire. Le printemps — même s'il n'est pas extraordinaire —, la fatigue accumulée tout au long de l'hiver, l'approche des vacances : tout ceci concorde pour nous donner une irrésistible envie de faire de longues siestes à l'ombre des arbres en fleurs. Et, à chaque fois, vers fin mai-début juin, nous "tombent" dessus trois événements qui nous forcent au travail. Je vous cite, dans l'ordre :
— notre anniversaire. Eh oui, nous avons déjà deux ans. Nous les fêtons avec vous en vous proposant trois jeux Mastertronic. Organiser une promotion, ce n'est pas si simple que ça, croyez moi !
— le "Scoop" Amstrad : au dernier moment, alors que toutes les pages sont prêtes à partir chez notre imprimeur, "boum" voilà que nous apprenons le lancement d'un nouveau PC 1640. C'est toujours comme ça avec notre constructeur préféré, les scoops se concoctent au moment où les esprits relâchent leur surveillance.
— notre directeur de publication qui dit tout d'un coup : "il faudrait bien faire un salon". Et son équipe au grand complet, de travailler d'arrache-pieds ! Aujourd'hui, nous pouvons vous demander de retenir déjà ces dates : les 9, 10 et 11 octobre, ce sera le "Festival de la Micro", un salon spécial "jeux", multi-machines. Organiser les Amstrad-Expo de janvier et novembre 1986, c'était très bien, mais maintenant que notre groupe se diversifie — je pense aux "petits frères" Compatibles PC Magazine et 1st — il nous fallait viser plus "œcuménique".
Bref, trois événements, trois empêcheurs de faire la sieste en rond. C'est difficile d'être journaliste dans le revue que vous attendez fébrilement tous les mois !

Mireille Massonnet

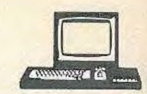
Le Festival de la micro : c'est nous et c'est du 9 au 11 octobre

S'appuyant sur notre courte, mais néanmoins bonne expérience des expositions informatiques de grande envergure, (souvenez-vous : Amstrad Expo en janvier 86, puis novembre 86), nous, c'est-à-dire notre groupe de presse (Néo-Média), organisons cette année notre premier "Festival de la micro" multi-machines. Si d'ordinaire le terme de festival ne s'accorde que peu à ce genre d'exposition, il est tout-à-fait de circonstance pour ce qui nous préoccupe. En effet, fête il y aura, grâce, entre autres à la participation de Patrice Drevet et de son Mini-journal qui se déroulera sur place les trois soirs durant. Qui dit Mini-journal dit jeux, musique, artistes divers ; de quoi passer des journées bien remplies, (confétis et serpantins autorisés...). Une soixantaine d'exposants seront présents, fabricants, revendeurs, éditeurs de revues ou de logiciels, pour vous faire découvrir chacun leur dernière nouveauté.
Vous noterez que nous nous y prenons très à l'avance. Rassurez-vous, nous aurons l'occasion d'en reparler. Ceci dit, feuilletez bien votre magazine, une surprise vous y attend...

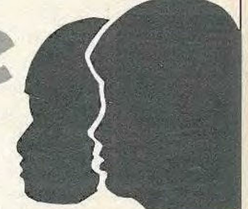
LES JEUX MICRO OLYMPIQUES : tous à vos joysticks

Attention, retenez-bien le nom des dix jeux qui suivent, ils feront peut-être de vous un champion micro-olympique :
Arkanoid (Ocean), **Gauntlet** (US Gold), **Ghost'n Goblins** (Elite), **Grand Prix 500** (Microids), **Macadam Bumper** (Ere Informatique), **Manhattan 95** (Ubi Soft), **MGT** (Loriciels), **MLM 3D** (Chip), **Prohibition** (Infogrames), **Winter Games** (Epyx).

Nous osons supposer que vous êtes certainement un "crack" du score sur au moins un de ces dix jeux, voici donc très précisément ce que vous allez faire.
Premièrement vous choisissez le jeu, (parmi ces dix, c'est la dernière fois que je vous le dis !) sur lequel vous pensez être vraiment bon.
Deuxièmement vous jouez "comme un malade" et réaliser un score "d'enfer".
Troisièmement vous notez ce score, et le nom du jeu sur lequel vous avez joué sur CARTE POSTALE UNIQUEMENT. Vous notez aussi obligatoirement votre nom et adresse complète.
Quatrièmement vous ajoutez sur cette même carte postale le nom, si vous le connaissez, du revendeur micro-informatique le plus proche de chez vous et son adresse.
Cinquièmement vous nous envoyez le tout à :
Amstrad Magazine, Jeux Micro-Olympiques, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.
Bon vous avez compris, voici ensuite ce que NOUS, nous allons faire : nous recevons vos bulletins et les transmettons aux revendeurs les plus proches de chez vous — sous réserve qu'ils aient entre temps accepté de participer à nos jeux micro-olympiques, mais ne vous inquiétez pas, nous sommes déjà entrain de les contacter —.
Chaque revendeur sélectionnera le meilleur joueur pour chacun des dix jeux. Chacun de ces dix premiers gagnants sera à son tour convoqué pour les demi-finales. (Leur date sera affichée en devanture des magasins et publiée dans la revue). Les finales auront lieu durant le Festival de la Micro du 9 au 11 octobre 1987.
Si cela peut vous inciter à pulvériser vos scores, sachez qu'il y aura un nombre impressionnant de lots, et une finale internationale, l'année prochaine en juin 1988 !!!
Il ne vous reste plus qu'à jouer et faire de super-scores. Nous vous souhaitons bien du plaisir !
(Psitt : les scores seront vérifiés en demi-finales : déplombeurs s'abstenir !).



Sondage-lecteurs : votre profil messieurs-dames



Certains d'entre vous se rappellent probablement qu'au mois de février nous les avions "sondés". Nous vous livrons aujourd'hui certaines des conclusions élaborées, très scientifiquement par les sociétés VCB 2 et SEECEM. Avant toute autre chose, merci beaucoup pour vos nombreuses réponses, elles nous aident infiniment à améliorer la revue.

Le profil du parfait sondé

Premier élément extrêmement important, vous êtes en tout 240 000.
Vous êtes en général jeunes : 74 % d'entre vous ont moins de 30 ans. (Nous aussi, chic !). Vous êtes même beaucoup d'adolescents : 36 % ont entre 14 et 18 ans (Qu'est ce que vous attendez pour abonner toute votre famille ?). Vous nous affirmez avoir reçu une formation informatique à 80 % (euh, sans vouloir en vexer certains, la rédaction se permet de trouver ce chiffre légèrement exagéré, rien qu'à l'écoute de la permanence téléphonique !). 73 % d'entre vous programment, 67 % jouent également ; 27 % utilisent un traitement de texte et 25 % une autre application professionnelle. Donc, il y en a parmi vous qui programment, jouent et travaillent. CQFD.

Vous et votre revue d'élection

Vous n'êtes qu'un quart à être abonnés, bravo donc à tous ceux qui nous achètent si régulièrement en kiosque ou chez un revendeur.
A 37 % vous trouvez notre présentation très bonne et à 47 % seulement "bonne". (Ce qui montre que finalement vous nous aimez plutôt bien, mais rassurez-vous, nous essaierons malgré tout de faire toujours "mieux").
Que lisez-vous ? (Question éminement importante pour nous !). Alors dans l'ordre : les tests de logiciels, 74 % ; les trucs et astuces, 72 % ; les tests de matériels, 62 % ; Help, 60 % ; et les news, 52 %. Vous souhaiteriez que nous fassions des efforts sur : les reportages, (nous vous préparons de super surprise pour la rentrée !), "Amstrad Pro" et la rubrique "Courrier". Croyez-nous, nous vous avons "compris" ! Vous devriez bientôt vérifier certains changements. (Dès septembre). Incroyable mais vrai, (nous n'avons pas votre courage) vous êtes plus de 63 % à saisir pendant de longues heures, nos listings. (Il y en a un qui est très fier, c'est le "rédac-chef adjoint", "Fred", à qui revient tout l'honneur de l'organisation de cette rubrique).

Vous et votre matériel

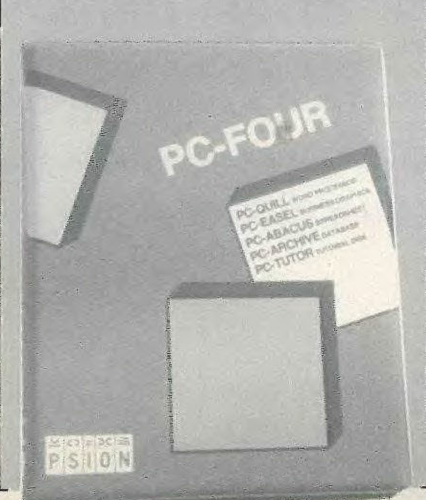
Suivant une logique à toute épreuve, les plus jeunes d'entre vous (en gros de 7 à 18 ans) possèdent un CPC 464 et les plus vieux un CPC 6128. Par ailleurs, vous êtes pour le moment un quart, sur l'ensemble de nos lecteurs, à posséder soit un PCW, soit un PC12.
Quant aux lieux de vos achats, il restent encore, et dans une très large proportion — 69 % — les revendeurs spécialisés à qui vous faites toujours plus confiance qu'aux grandes surfaces et autres VPC.
Signalons encore qu'au moment des fêtes 86-87 vous avez dépensé beaucoup d'argent pour "nourrir" votre principal hobby (ou instrument de travail) : toutes populations confondues, vous fîtes (!) des chèques d'environ 1 600 F, mais les plus de 30 ans sont allés juqu'à 2 850 F.
Voilà, vous connaissez l'essentiel des conclusions de ce sondage ; il nous sert beaucoup et contribue en ce moment à préparer la rentrée. Souhaitons que vous le trouviez également intéressant.
A bientôt, très certainement.

CMS : la maintenance "48 H. chrono"

CMS, la société qui commercialise l'onduleur (cf. notre article dans "Amstrad pro") propose un nouveau service de maintenance "48 H. chrono". (Toute ressemblance avec des faits ayant existé est purement fortuite !)
48 H. chrono cela veut dire ici que vous arrivez avec votre ordinateur en panne le lundi matin avant dix heures, par exemple, et que vous pouvez ensuite revenir le chercher, réparé, le mercredi en fin d'après-midi. En fonction du symptôme que vous définissez aux techniciens de CMS, ceux-ci décèlent immédiatement le secteur de la panne et vous proposent un devis-type. (CMS possède toute une série de forfaits pré-établis qu'ils peuvent ainsi vous annoncer immédiatement).
Dans certains cas, le 48 H. est impossible, souvent faute d'une pièce en stock. Vous êtes alors prévenu. Mais dans tous les cas, le délai maximum de réparation de deux semaines n'est jamais dépassé, M. Addad, le responsable estimant qu'au delà de deux semaines de réparation, si une machine est toujours hors d'état, c'est qu'elle est morte !
CMS/ITS, 31, rue de Maubeuge, 75009 Paris.

M. Addad, le responsable de ITS/CMS

KA l'informatique douce : en douceur vers le monde Amstrad



KA l'informatique douce, vous ne connaissez peut-être pas. C'est bien normal : cet importateur-distributeur s'est surtout illustré jusqu'à présent dans le monde professionnel du Mac d'Apple et d'IBM. Avec un atout essentiel — comme l'indique son nom — faire venir les utilisateurs en douceur dans le monde de l'informatique, par le biais de stages très réputés et de conseils et d'aides toujours entretenus avec ses clients. Outre les stages que cette société propose donc, et qui peuvent vous intéresser, comme ceux

Suite page 15





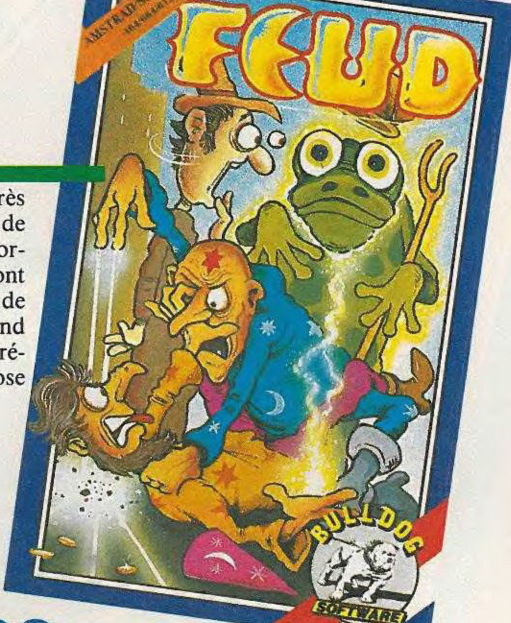
ATARI, LE FABRICANT DE JEUX DE CAFÉ LE PLUS CÉLÈBRE DU MONDE, A CRÉÉ LE JEU D'ARCADE LE PLUS CÉLÈBRE DU MONDE
"PAPERBOY"
Les meilleurs titres Elite sont disponibles auprès des bons concessionnaires de logiciels.
ELITE SYSTEMS SARL
1 Voie Félix Eboué, 94000 Créteil,
Paris
Tél: 43.39.23.21
Télex: 220 064, ext 3076
Spectrum Cassette
Amstrad Cassette
Amstrad Disque
Commodore Cassette
Commodore Disque
CB/Chèque bancaire
PAPERBOY
ATARI
BIENTÔT DISPONIBLE SUR AMSTRAD
elite

AMSTRAD MAGAZ
NOUS LES FÊTO

Trois jeux • MASTER
Un vrai prix cadeau

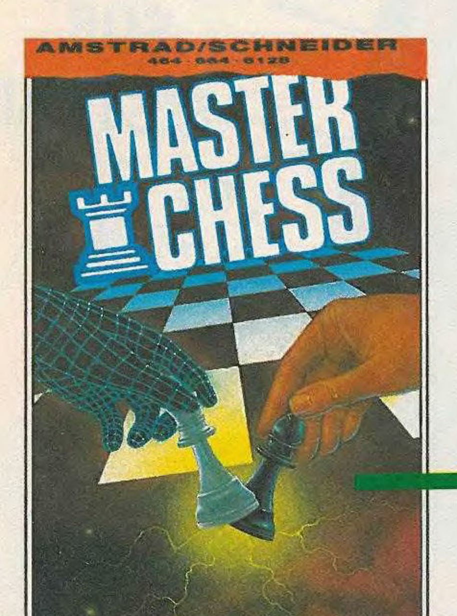
Un anniversaire, cela se fête, vous êtes tous d'accord avec nous. Cette année, nous avons choisi de vous proposer trois jeux pour le prix d'un... et encore, à quel prix ! Pour la modique somme (selon l'expression consacrée) de 38 F, vous recevrez trois jeux Mastertronic (version cassette) : Masterchess, Feud, (le jeu best-seller en Angleterre actuellement) et Jackle and Wide. Il vous suffit de nous renvoyer le bon de commande ci-dessous rapidement... Vous pourrez alors vous installer devant votre micro, joystick en main, en ayant une petite pensée pour le "grand âge" de votre revue préférée.

LES JEUX



FEUD :

Vous êtes Léaric et vous combattez le "très méchant" sorcier Léanoric pour le titre de sorcier suprême. Comment ? A coup de sortilèges, bien entendu. Lesquels sortilèges sont à faire mijoter, à feu moyen, à raison de 5 mn., par demi-livre, dans votre grand chaudron. Dépêchez-vous : Léanoric est précisement entrain de faire la même chose de son côté.



MASTERCHESS :

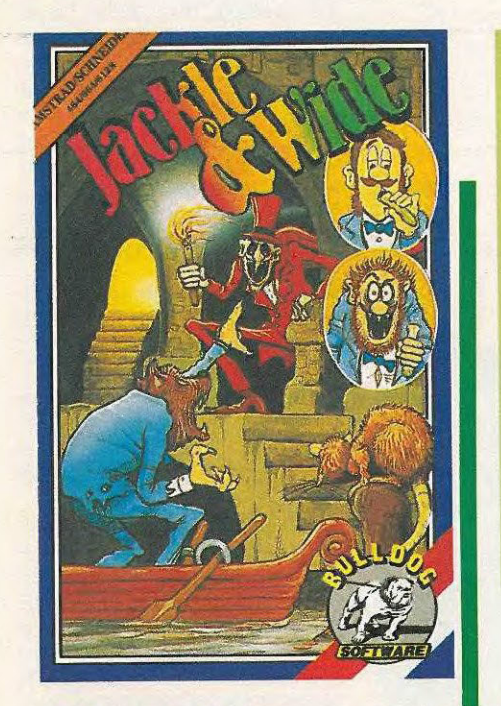
C'est un jeu d'échecs !!! (Vous vous en seriez douté, ou bien ?) Mais il a la particularité intéressante d'être le seul jeu d'échecs dans la gamme des "budgets". Ceci dit, si vous savez jouer aux échecs, vous saurez jouer avec Masterchess. (Les notices des trois jeux sont fournies par Mastertronic EN FRANÇAIS).

INE A DEUX ANS : NS AVEC VOUS !

à prix coûtant !

TRONIC • pour 38 F (8,50 F de frais d'envoi compris)

"Spécial anniversaire"



MASTERTRONIC :

L'éditeur best-seller

Il y a deux ans, Mastertronic se lance dans l'édition de jeux micro, ligne "budget" (la traduction littérale serait quelque chose du genre "petit budget"). Les autres éditeurs terrifiés voient apparaître sur le marché des jeux à des prix inconnus jusque-là : 19, 29 ou 49 F.
En août 1986, l'éditeur déjà bien implanté sur le marché européen, s'installe aux Etats-Unis. Aujourd'hui il est le premier éditeur sur ce marché, en nombre de logiciels vendus.
En France, Mastertronic affirme vendre, en moyenne échelonnée sur toute l'année, (avec des pointes bien entendu aux alentours de Noël), une vingtaine de milliers de produits par mois. 20 000, joli chiffre n'est-ce-pas ? Il nous prouve en tous les cas que vous aimez bien ce que fait cet éditeur. (C'est aussi pour cela que nous vous proposons cette promotion). Et nous, nous pouvons vous assurer que Mastertronic vous aime bien puisque 29,50 F, pour trois jeux, cela représente pour eux, trois jeux vendus pour le prix d'un seul. (Si vous voulez mieux connaître le marché du "budget" et le phénomène Mastertronic, nous vous recommandons notre prochain numéro, vous y trouverez un article plus complet). En attendant, Mastertronic et nous espérons que vous vous amuserez bien.

JACKLE AND WIDE :

Ou encore la version micro de "Dr Jekyll and Mr Hide". Vous connaissez évidemment tous l'histoire de ce savant apprenti-sorcier qui avale imprudement n'importe quelle potion. Donc le docteur Jackle avale un peu rapidement la potion : il devient complètement fou, je dirais même plus : carrément timbré. Hop, vous volez à son secours pour essayer de lui trouver une antidote, mais malheur (!) le seul savant à détenir cette antidote est le pire ennemi du pauvre docteur et il a caché le produit recherché sous (oui, "sous") Hyde Park. Nous vous souhaitons donc bien du plaisir.

ATTENTION

— Cette offre est limitée aux 10 000 premières demandes et valable jusqu'au 20 juillet 1987 à minuit, le cachet de la poste faisant foi.
— Pour ceux d'entre vous qui partent en vacances en août, nous leur demandons dans la mesure du possible de nous renvoyer ce coupon avant le 10 juillet (pour des raisons évidentes d'acheminement du courrier).
— Aucun pack ne sera délivré directement dans les locaux d'Amstrad Magazine, ni de Mastertronic.

BON DE COMMANDE

A renvoyer à : Amstrad Magazine, "Spécial Deux Ans", 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 St-Mandé.

Je commande .... packs de trois jeux Mastertronic, au prix de 38 F TTC.
Ci-joint la somme de .... F.

Nom ....

Prénom ....

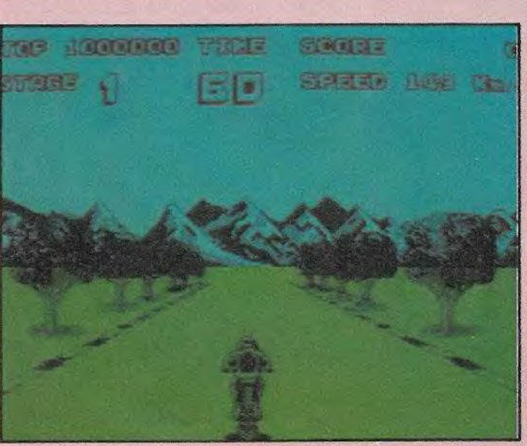
Adresse complète ....

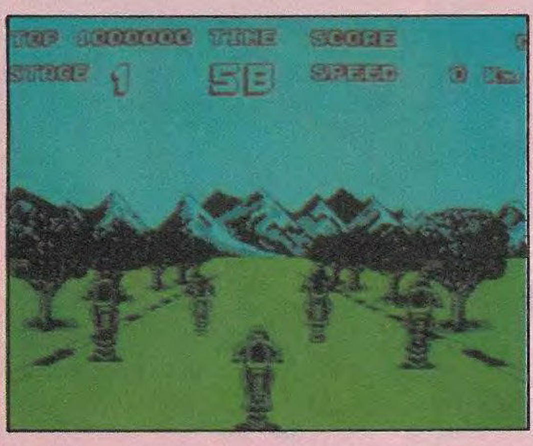
....

....



Editeur : Activision
Genre : simulation sportive
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★
Originalité : ★★





Et de l'endurance, il va en falloir pour apprécier ce jeu à sa juste valeur ! Méchant, va ! Oui, c'est vrai que cette première phrase ne laisse rien envisager de bon quant à ce logiciel du géant Activision. Pourtant, pour autant qu'il ait pu me déplaire, je suis bien forcé de reconnaître qu'il est extrêmement bien réalisé.

En fait, je ne suis pas objectif du tout. Cela vient du fait que ce jeu est l'adaptation d'un jeu d'arcade qu'on trouve dans tous ces lieux de débauche — et que je fréquente avec une assiduité rarement égalée — que sont les salles de jeux. Connaissant donc la version originale programmée par la firme japonaise Sega, il m'a été extrêmement difficile d'apprécier la version micro-ordinateur d'Enduro Racer, et même la version Amstrad. Car enfin, aucune comparaison n'est possible entre les deux. C'est pourquoi je n'en ferai pas.

Je préfère ça !

Moi aussi, soyez-en sûrs ! Avec un tel titre pour unique slogan publicitaire, vous avez sûrement compris qu'Enduro Racer est une simulation sportive, de motocyclette pour être plus précis, et d'enduro pour être très juste. Le but du jeu est donc des plus simples : aller le plus loin possible en évitant les autres concurrents, et bien sûr les différents obstacles qui pourraient se glisser subrepticement sur votre chemin.
Pour cela, un seul moyen : des réflexes à toute épreuve. Eh bien non ! La rapidité toute relative de ce logiciel ferait mourir de rire la plus impotente des tortues manchottes. Et puisqu'il faut bien trouver une explication à ce défaut, en voici une, qui vaut ce qu'elle vaut, mais qui a l'énorme avantage d'être réelle, tenez-vous bien : si Enduro Racer est si lent, c'est parce que le programme est obligé de gérer plein, plein de choses en même temps, à savoir vous-même, vos concurrents, l'affichage et le scrolling de la route, celui du décor au fond, et le son. Ça fait beaucoup, même pour un misérable Z80 à 4 MHz. Ce qui m'amène à me demander s'il était justifié d'adapter ce jeu sur micro ? Mais bon, les voies du Seigneur sont impénétrables !

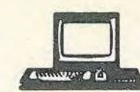
Et le soft ? tu en parles ?

Avec joie. Il a été décidé par les programmeurs engagés dans l'affaire, d'utiliser le mode écran 1, soit (mais ai-je besoin de le rappeler ?), une résolution de 320 sur 200 pixels, avec quatre couleurs.
De fait, les graphismes sont nettement plus raffinés que dans un jeu comme "Grand prix 500" par exemple, mais, hélas ! aussi moins colorés. Il résulte que les motards sont tout noir, la route toute verte, et le décor d'un jaune bizarre. De plus, et c'est assez merveilleux dans son genre, les coureurs sont translucides (et non pas transparents, ne confondons pas), on peut voir au travers des zones non colorées.
Pour le reste, reconnaissons le réalisme euh... réaliste de la course : saut par dessus les obstacles, collisions des coureurs, dérapages, et toutes ces sortes de choses qui font d'une compétition motocycliste un fléau pire que le Sida, le cancer et Mireille Mathieu réunis.
Encore un regret avant de nous quitter, le bruitage. Un morne ronronnement de moteur, ressemblant plus à un renvoi de bébé est la seule distraction sonore de ce jeu. Ce qui n'est pas étonnant, puisque c'est le signe distinctif de tous les logiciels de simulation sportive mécanique sur CPC. Qu'attendent donc les programmeurs pour essayer de trouver quelque chose de nouveau dans ce domaine ?

Vraiment pas gentil

Eh non. Il est vrai, encore une fois, qu'il était très délicat d'adapter fidèlement un tel hit des salles de jeux. Mais toutefois, puisque l'entreprise a été tentée, il eut été de bon aloi de faire le maximum pour donner aux utilisateurs affamés de qualité, un logiciel qui tienne la route (surtout quand il s'agit d'une course de motos...).
Mais ne décourageons donc pas Activision, dont la bonne volonté n'est plus à prouver, et espérons que leur prochain Amstradiciel sera d'une qualité supérieure. L'éditeur en est capable, nous le savons (de Marseille).

Stéphane Schreiber



Suite de la page 10
d'apprentissage de Lotus ou de Page Maker par exemple, KA se rapproche maintenant des utilisateurs de PC 1512 avec une malette "PC 4" proposant quatre logiciels professionnels à des prix très Amstrad. Vous aurez ainsi un traitement de texte, un grapheur, une base de donnée et une feuille de calcul pour moins de 1 000 F hors taxes, mais avec tout le suivi spécifique à KA ensuite. Qui dit mieux ? Nous testerons "PC 4" dans notre numéro de septembre.

Amstrad International : mieux qu'IBM et Commodore

Amstrad a vendu plus d'ordinateurs en Europe, en 1986, qu'IBM et Commodore. Plus que tous les autres constructeurs. C'est un cabinet d'études américain qui le reconnaît "International Data Corporation". Dans cette même étude, le cabinet américain avance 1 750 000 machines vendues au total pour Amstrad, soit environ un tiers de tout ce qui s'est vendu en Europe. Pas mal, qu'est ce que vous en pensez ?

Grand concours d'été : il y avait un bug !

Nous sommes tout-à-fait désolés. Nous avons fait une erreur (un bug ou une coquille, comme vous préférez). En fait, si nous avons omis de vous signaler le mois dernier ce que vous gagniez si vous participiez au 2e tirage au sort, c'était tout simplement pour faire durer le suspense (NDLR : hum...). Ce mois-ci, vous verrez, en scrutant attentivement notre double-page qu'au second tirage, vous gagnerez : un logiciel Crafton 2 — du premier au cinquantième prix —. Nous attendons donc vos réponses. (Et nous nous permettons de rappeler aux petits "pas-délurés" que la liste des revendeurs agréés Ere informatique est présente en bonne place au milieu de cette double-page !).

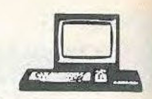
Computhink : maîtriser sa conjugaison anglaise



Hatier logiciels nous annonce la sortie, au cours de ce mois de juin 87, de son dernier-né en matière d'EAO : Computhink. Fonctionnant sur PC et compatibles, il offre une étude de 850 cas de conjugaisons des verbes anglais à tous les temps — ce qui vous promet une étude plus que correcte — 48 exercices grammaticaux vous permettent en outre de réviser à votre rythme. Computhink s'adresse à tous ceux, quel que soit leur âge, qui possèdent déjà un bagage d'au minimum deux années d'apprentissage de l'anglais. Il est commercialisé au prix indicatif de 920 TTC.

Karma...gnifique !

Arrivé trop tard pour notre dossier, Karma se devait d'être cité. Annoncé et réalisé spécialement sur PC et compatibles, Karma de Loriciels doit être plus qu'un grand jeu d'aventure et de rôle



graphique en faisant appel également à la stratégie, la gestion, la diplomatie et l'adresse. Autant de composantes qui feront certainement de ce jeu l'une des superproductions de l'année. Le plus "titanesque" est que Karma va utiliser 512 Ko de mémoire !!

Résultats du concours Novagen/Amstrad magazine

1er prix :
Crenobrnia Dragan, 75010 Paris.

du 2e au 11e prix :
Drouart Erick, 80190 Nesle.
Brusorio Laurent, 37600 Loches.
Tenisson Hervé, 44330 Valet.
Faivre Alain, 94120 Fontenay s/Bois.
Chanel Monique, 69200 Venissieux.
Besnaci Karim, 06400 Cannes.
Mignot Sébastien, 79000 Niort.
Bredelet Michel, 52000 Chaumont.
Defaux Bernard, 67470 Seltz.
Voegelin Vincent, 95130 Franconville.

Amstrad Magazine premier toutes catégories

Certains d'entre-vous ont eu vent du sondage lancé par Innelec, d'autres y ont peut-être participé. Basé sur un mode très particulier de diffusion, puisqu'utilisant les jaquettes de jeux pour support, ce sondage a confirmé ce que nous savions déjà (au diable la fausse modestie), à savoir que nous étions les plus lus parmi le jeune lectorat acheteur de logiciels ludiques.
Les résultats sont édifiants, jugez vous-même : sur un total de réponses de 1919 utilisateurs, 531 personnes lisent Amstrad Magazine, ce qui nous place juste devant nos honorables confrères Tilt, CPC et autre Hebdo-logiciel, ce dernier ayant prématurément disparu.
S'il est vrai que nous pouvons nous féliciter d'un tel résultat, il n'en demeure pas moins que nous vous devons nos remerciements pour votre fidélité. Nous n'en resterons pas là pour autant et essaierons encore de nous améliorer.

Des cadeaux !

Le très long listing Astro paru dans notre numéro 22, a fait l'unanimité parmi nos lecteurs qui l'ont saisi... A tel point que nous avons reçu à la rédaction "un petit cadeau" pour son auteur. Une lectrice du Loir et Cher nous a en effet envoyé un superbe livre "La vie, comment est-elle apparue" par les "Watchtower Bible and Tract Society of N.Y." et "l'International Bible Students Association". Superbe livre, assurément, agrémenté de citations (bibliques) et donnant une vue "religieuse" de la création du monde. Accompagnaient l'envoi deux brochures publiées par les Témoins de Jéhovah.
Comme quoi nos lecteurs non seulement portent intérêt à la chose publiée mais encore appartiennent à des milieux et congrégations différentes... Informatique symbole d'union, quoi !

Cobra : le futur chouchou des plus jeunes

Bonne idée, de la part de Loriciels, de se payer les droits d'adaptation sur Amstrad du célèbre dessin animé "Cobra". J'avoue qu'il a fallu que je me documente sur le sujet mais mon petit neveu m'a rapidement fait comprendre l'intérêt qu'il va porter à cette adaptation de la célèbre (surtout chez les plus jeunes) série télévisée. Encore un peu de patience pour retrouver sur l'écran de votre ordinateur le héros de vos "après-devoirs"...

Systèmes informatiques et sécurité

Altitude XXI et l'Ecole Supérieure d'Informatique viennent d'éditer un ouvrage de 240 pages préfacé par Louis Leprince-Ringuet et Jean-Claude Fontanive, intitulé "La sécurité des systèmes informatiques".
Le centre de formation Amstrad a également collaboré à ce qui peut être considéré comme un recueil très complet de la sécurité informatique sous toutes ses formes.
Sans vouloir retracer une tranche d'histoire, signalons que l'E.S.I. n'en est plus à ses débuts en matière d'informatique, puisqu'elle forme depuis plus de vingt ans des ingénieurs informaticiens avec tout ce que cela comporte comme arborescences.

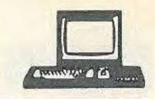


ALTITUDE XXI
Ingénierie de formation et sécurité informatique
et
L'ÉCOLE SUPÉRIEURE D'INFORMATIQUE

LA SÉCURITÉ DES SYSTÈMES INFORMATIQUES

Préface : Louis Leprince-Ringuet
Introduction : Jean-Claude Fontanive

1987



Ce livre, tout nouveau en son genre, présente deux approches complémentaires telles que : la sécurisation d'un système existant à l'aide de méthodologies d'évaluation (Marion, Diebold, etc.), et la conception d'un système sécurisé.
Cette étude, fruit de deux années d'une collaboration intense entre les principaux intéressés, est accompagnée par une présentation des enjeux aussi bien économiques que juridiques. Mais son rôle étant avant tout l'information concernant un marché sans cesse en expansion, vous y découvrirez également des renseignements sur les possibilités offertes par les nouveaux environnements technologiques.
Cet ouvrage, quasi indispensable à toute personne désireuse de mieux comprendre le monde informatique d'aujourd'hui et de demain, est diffusé exclusivement par : Altitude XXI, 119-123, rue de Saussure, 75017 Paris. Tél. 40.54.02.15/40.54.02.16.

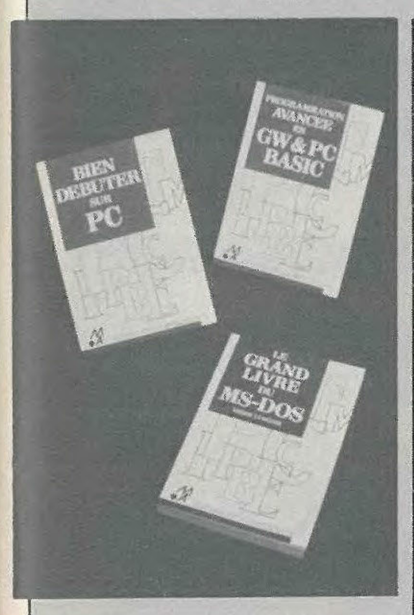
- 210 F.

— **Guide du programmeur DOS Plus** : dédié aux programmeurs, ce livre aborde les applications écrites sous CP/M86 et sous M/DOS. Après une présentation générale du système, différents domaines sont abordés et un index numérique et alphabétique des fonctions systèmes permet au programmeur de se repérer facilement. 192 pages - 185 F.

— **La pratique de Lotus 1.2.3 et ses macros** : destiné à l'utilisateur néophyte de Lotus 1.2.3, cet ouvrage décrit de façon progressive la version française de Lotus 1.2.3 et ses macros. Une première partie permet l'apprentissage du tableur et la seconde traite des macros permettant d'automatiser les traitements répétitifs. 224 pages - 245 F.

LIRE

Micro-Application et PC



— **Programmation avancée en GW & PC Basic**, fait suite au "grand livre du GW Basic et PC Basic" du même auteur (Bomanns). L'objectif de ce livre est d'aider les utilisateurs de GW/PC Basic à réaliser des programmes mieux finis et plus "professionnels". Traitant de très nombreux sujets, ce livre comprend 450 pages et coûte 199 F.

— **Le Grand Livre du MS-DOS** : cet ouvrage doit permettre de découvrir tout ce qui concerne ce système d'exploitation. Le but de cet ouvrage, écrit par Schieb, est de vous faire maîtriser le DOS. Ainsi, de très nombreux exemples couvrant l'ensemble des commandes des huit versions principales de MS-DOS (de 1.0 à 3.2) vous permettront une approche concrète et plus simple de ce système d'exploitation.
Le grand livre du MS-DOS, 350 pages - 149 F.

— **Bien Débuter Sur PC** : écrit par Kamphausen et Wiesa, cet ouvrage veut guider le débutant dans ses premiers contacts avec son PC ou compatible et pallier les insuffisances de bon nombre de manuels livrés avec la machine. Les trois principaux sujets abordés sont la description "hardware", l'apprentissage de MS-DOS et l'initiation à la programmation en Basic.
Bien débuter sur PC, 320 pages - 149 F.

PSI : encore du PC et compatibles

— **DBase III Plus en mode direct** : écrit par René Cohen, ce livre s'adresse aux utilisateurs débutants de dBase III Plus qui pourront ainsi construire leurs applications personnelles sans avoir à programmer. Décrivant les différentes commandes, cet ouvrage va plus loin en abordant les relations que peut avoir dBase avec les autres logiciels, le travail multifichiers et le fonctionnement en réseau. 192 pages

Sybex : Travail et détente

— **Amstrad PC 1512, DBase II PC, un générateur d'applications.**
DBase est un outil puissant mais assez rébarbatif de par sa difficulté. Le but de cet ouvrage est le développement d'un générateur d'applications (avec masques de saisie, manipulations des enregistrements etc.). Ce livre s'adresse tant à des débutants qu'à des programmeurs confirmés qui pourront adapter les programmes donnés selon leurs propres besoins. Cet ouvrage s'adresse principalement aux utilisateurs de dBase II PC sur 1512 et compatibles, mais pourra intésser les possesseurs de PCW et CPC 6128.
Ecrit par Danicl Rougé, 416 pages - 168 F.

— **Bibliothèque de procédures DBase III et DBase III Plus.**
Ecrit par A. Simpson et traduit de l'Américain par Christine Parey, cet ouvrage vous permettra d'aborder une trentaine de procédures dBase III et Plus dans des domaines variés tels que calculs financiers, statistiques, graphismes, utilitaires de gestion de bases de données. Ces procédures utilisables sans modification permettront à l'utilisateur néophyte ou chevronné de gagner un temps précieux en ce qui concerne le développement de ses applications.
466 pages, 298 F.

— **Techniques de communication série sur PC et compatibles.**
De P. Goton, traduit par F. Pesty et Y. Festal, ce livre se présente sous la forme d'un guide complet traitant de l'aspect logiciel des communications série et de la programmation de l'interface série de l'IBM PC.
Les chapitres abordés traitent notamment de la transmission de caractères, des protocoles et buffers, de l'interfaçage du matériel, de l'émulsion de terminaux, des transferts de données binaires, des spécifications complètes, des protocoles Kermit et XModem. Cet ouvrage, qui s'adresse aux programmeurs et spécialistes de communications, est documenté par de nombreux exemples en C, Basic et Assembleur. 330 pages - 298 F.

— **Programmes en assembleur sous MS-DOS/PC-DOS.**
Ecrit par J.-P. Pruniaux, cet ouvrage comprend deux niveaux : une description complète des fonctions système de MS-DOS et PC-DOS (chaque fonction est illustrée par un programme d'application en assembleur sous Debug). Ce livre permet également d'aquérir une "bibliothèque" d'utilitaires complétant les commandes du Dos. 316 pages - 248 F.

— **Amstrad PC 1512, jeux d'action** : écrit par G. Fagot-Barraly, ce livre résolument "détente" permet néanmoins d'aborder par l'exemple et les jeux la programmation en Basic 2 sur Amstrad 1512. Couvrant de très nombreux thèmes, chaque programme est accompagné d'un organigramme et d'un tableau indiquant les modifications possibles. 176 pages - 128 F.



Lancement aux Etats-Unis d'un nouvel Amstrad : le PC 1640

Au moment précis où nous "bouclions" notre revue n° 24, la nouvelle nous arrivait tout droit des USA : l'ordinateur Amstrad nouveau est arrivé. Nous (les Européens) l'attendrons encore plusieurs mois. Tous les Amstradistes se sont à un moment ou à un autre interrogés sur l'avenir d'Amstrad quant à son évolution sur le marché PC. La réponse est donnée par l'apparition de ce nouveau compatible PC, plus axé sur le graphisme que le 1512 et dont la mémoire est augmentée de 128 Ko.

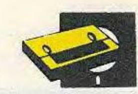
Le PC 1640, c'est son nom, possède toutes les possibilités graphiques qui nous font défaut chez son prédécesseur, en l'occurence un adaptateur graphique interne MIGA supportant à la fois les standards CGA, EGA et Hercules, le passage de l'un à l'autre s'obtenant par le biais d'un sélecteur. De plus, contrairement au PC 1512 qui n'offre qu'un choix pour le moins limité de moniteurs (deux : couleurs ou monochrome), le 1640 en accepte trois types munis de connecteurs vidéo standards : monochrome EGA/Hercules (la carte EGA pouvant être utilisée en monochrome au même titre qu'une Hercules graphique), CGA et EGA couleur.

Le PC 1640 n'offre pas d'autres réelles différences, qu'elles concernent son aspect ou bien même le "hard", avec le 1512. Le processeur est le même (un 8086 de 8 MHz), et l'on retrouve, comme sur la précédente version, la possibilité d'adapter le co-processeur mathématique 8087.

Selon Amstrad France, qui annonce sa présentation au marché français courant novembre (sa sortie sur le marché étant plutôt pour début 88), le 1640, dont la première vocation est la conquête des Etats-Unis, est conçu pour tous ceux qui utilisent des applications nécessitant un rendu graphique supérieur à ce qu'il était jusqu'à présent.

Partant toujours de la même philosophie de vente d'un ensemble informatique complet, Amstrad livre du même coup sur le marché neuf versions différentes de ce nouveau venu, avec ou sans couleur, avec ou sans disque dur, etc.

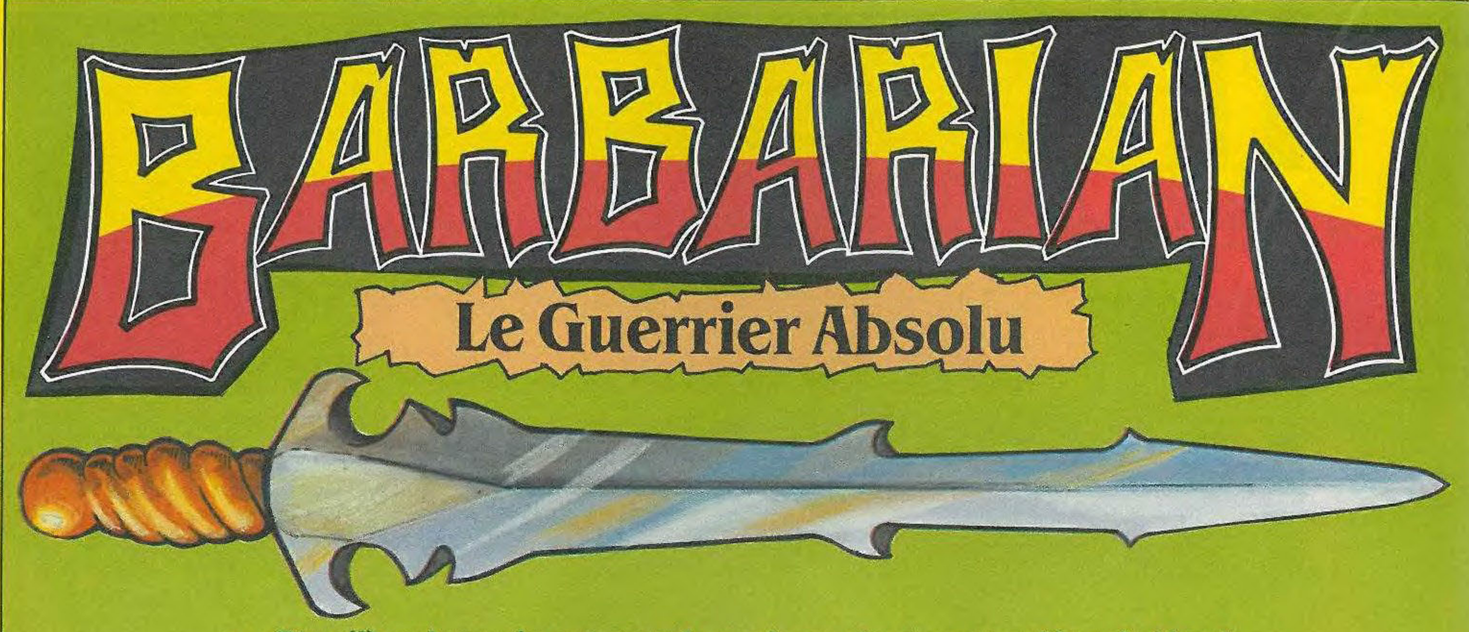
A priori, selon une première analyse de la situation, l'expérience du PC 1512 a été bénéfique. Ceci dit le nouveau 1640 présente un sérieux handicap (si l'on s'en tient aux prix "made in USA") : les prix varient cette fois du simple au double. En effet, la version de base (simple drive monochrome) est annoncée aux environs de 9 000 F, tandis que le plus haut modèle (disque dur 20 Mo et moniteur couleur EGA) est prévu à près de 20 000 F. Peut-on encore parler à ce prix, de transposition à l'échelle familiale de l'informatique professionnelle ? Certainement pas ! D'ailleurs, c'est probablement pour cette raison qu'Alan Sugar confirmait lors de la conférence de presse de lancement de ses nouveaux PC, que le PC 1512 continuait à être fabriqué. Ceci pour stopper une certaine rumeur.



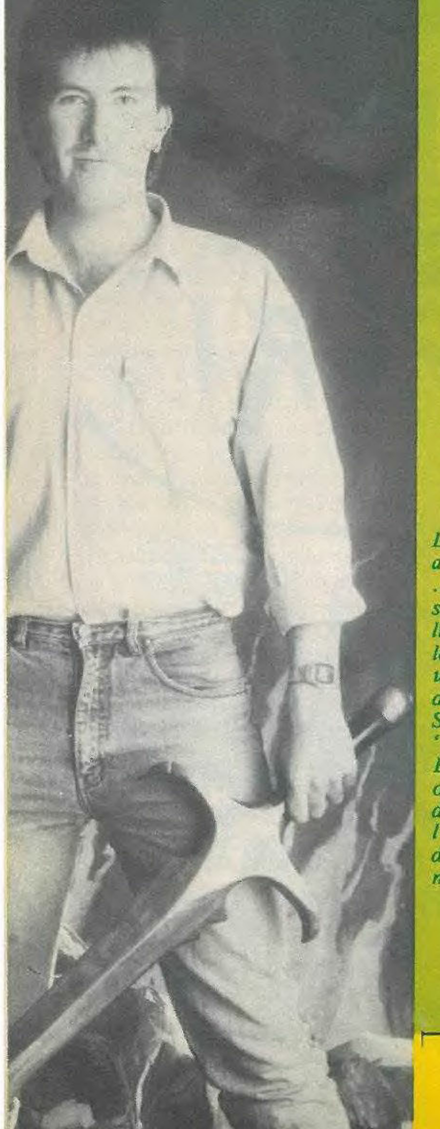


Dans la solitude glacée de l'espace infini, la station spatiale SIGMA 7 a bien des problèmes avec la gigantesque plateforme qui, du fin fond de l'univers, contrôle l'expansion des galaxies. Celle-ci, désactivée par la malveillance d'envahisseurs galactiques, doit impérativement être remise en fonction, afin de justifier les crédits astronomiques (c'est le cas de le dire) nécessaires à sa mise en œuvre. Dès le départ de votre base, les vagues successives de chasseurs impérialistes tenteront de stopper votre progression jusqu'à l'étape suivante. Victorieux d'un affrontement des plus cruels, une station surgira enfin à votre rencontre. Profitez de l'escale pour ramasser, à l'aide d'un petit véhicule, les crottes radioactives qui encombrent les couloirs (décidemment, ces chiens de l'espace ne font jamais où on leur dit de faire). Certaines refuseront de s'effacer pour former une configuration à mémoriser. Bien sûr, quelques robots tueurs, se matérialiseront au petit bonheur, afin d'égayer votre parcours. Lorsque le compteur passera au rouge, prenez le chemin de la sortie pour accéder au but suprême de votre mission. Une fois sur la plateforme, il s'agira, en manœuvrant une sphère, de presser au bon moment sur quelques boutons clignotants, de manière à redessiner en un temps limite, la configuration mémorisée. Un champ de force plutôt collant, prendra visiblement plaisir à vous rendre la vie impossible. Tout ça en décors 3D, avec sept niveaux progressifs de difficulté, une musique attrayante et des bruitages rigolos, mais enfin, bon...

Jean-Claude Paulin



« ...Et voilà qu'un puissant guerrier arrivera des terres gelées du Nord et se mesurera seul aux forces des ténèbres... » Cette phrase, tirée du Livre de la Mort, est le slogan publicitaire de Palace Software, (déjà éditeur de hits comme Cauldron), pour leur dernière merveille : Barbarian.



Il était une fois...

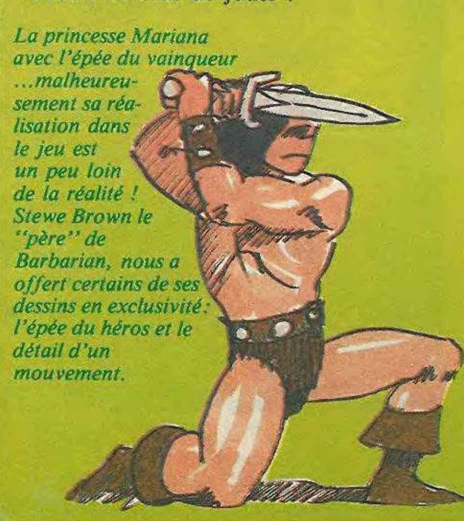
Le vilain sorcier Drax désire la princesse Mariana et a juré de jeter un sort indescriptible sur les habitants de Jewelled City, à moins que la belle ne lui soit livrée. Cependant, il a consenti à accorder la liberté à la princesse, si l'on peut trouver un champion capable de vaincre ses gardes diaboliques. Tout semble perdu à mesure que les champions l'un après l'autre sont vaincus. Alors, des terres incultes et oubliées du nord, arrive un barbare inconnu, guerrier puissant, qui manie le sabre avec une dextérité fatale. Pourra-t'il vaincre les forces des ténèbres et délivrer la princesse de l'emprise de Drax ? A vous de jouer !

Le jeu

D'habitude, je préviens : « Ne vous fiez pas à la jaquette d'un jeu car elle n'est en rien représentative ». Mais là, quelle ne fut pas ma surprise en voyant cette jaquette, le poster inclus et le soft ! Maman ! J'en suis encore tout retourné ! (Le poster de Barbarian tous les hommes de la rédaction l'ont accroché au-dessus de leur lit. NDL Rédactrice).

Le jeu, sur cassette (heureusement également sur disquette), m'a un peu ennuyé à cause de la lenteur de chargement. Le premier écran se chargea normalement avec « Barbarian et Palace Software loading ». Joli et simple. Du propre quoi. Puis vint le chargement du programme lui-même, puis de la page de jeu. Une clairière, située dans une forêt riche et féconde, avec sur les côtés deux serpents, Barbarian écrit en haut, trônant sur ce superbe graphisme. Enfin, un dernier petit bout de programme vint clore ce chargement. Cinq minutes après le « RUN » de rigueur, une superbe musique d'« outre-ailleurs » vint enchanter mes tympans, avec ses bruits et ses enveloppes de volume et tout et tout. C'est d'ailleurs, à l'humble avis de votre dévoué pigiste, la meilleure musique jamais entendue sur CPC

La princesse Mariana avec l'épée du vainqueur ...malheureusement sa réalisation dans le jeu est un peu loin de la réalité ! Stewe Brown le "père" de Barbarian, nous a offert certains de ses dessins en exclusivité : l'épée du héros et le détail d'un mouvement.









(encore meilleure que celle de Bob Winner, c'est tout dire). Deux valeureux guerriers arrivent alors par chaque côté de la scène et s'arrêtent, face à face, au centre de mon moniteur. Ils s'observent une demi-seconde, puis le combat commence. Le poids des armures, le choc des glaives. Il s'agit d'une lutte sanglante, sans merci (mal polie !) ni pitié, dont l'issue sera forcément fatale pour l'un des deux belligérants. C'est magnifique et très rapide. L'action se déroule en temps réel (heureusement, tiens !) et le mode démo permet d'entrevoir toutes les capacités de ce monument et accessoirement la vitesse de travail du CPC lorsqu'il est bien programmé.

Les combats

Le nombre de coups différents administrables à son adversaire, ou de contre-attaque, est impressionnant : coups à la tête, au torse, aux jambes, roulades, sauts, protections diverses, coup de tête, coup de pied... et j'en passe et des meilleurs. Le plus splendide de ceux-ci est le coup volant à la tête où le guerrier saute vers son adversaire dans un mouvement circulaire et de surcroît (!) tournant, pour laisser sa lame finir sa course dans le cou de son ennemi, en vue d'une décapitation prématurée. Du grand art.
En cas d'envie de pipi, l'action peut être stoppée à tout moment par une pression sur la touche zéro du pavé numérique. Attention toutefois, car il ne s'agit pas d'une banale pause, mais bel et bien d'un abandon du combat en cours.
C'est parti. Visionnons brièvement la documentation prévue à cet effet, histoire de savoir comment diriger son joueur, ce qui est quand même bien utile. Quoi ? Le bâton de joie (note aux non-initiés : bâton de joie signifie joystick) dans ses seize positions suffit à gérer un combattant, et facilement en plus. Après l'appui sur la touche « Return » puis sur la barre d'espace, me voici en mode 1 (il y en a trois. On verra plus tard à quoi ils correspondent). Le combat s'engage et en moins de secondes qu'il n'en faut pour le dire, je décapite mon adversaire pixélesque. Sa tête roule par terre, tandis que son corps puissament musclé tombe d'abord sur les genoux, puis s'écroule

Editeur : Palace Software
Genre : jeu de combat
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : variable
Appréciation : ★★★★
Originalité : ★★★

dans un jaillissement de sang incroyablement réaliste. Alors, et sans prévenir, un petit bonhomme vert entre dans l'arène par la gauche, et d'une démarche nonchalante vient « shooter » dans la tête du vaincu et l'expédie hors de vue. Cet étrange figure traîne ensuite le reste du corps de mon adversaire pour disparaître avec lui sur la droite du champs de bataille.
« Ah, trop facile le jeu » diront certains. Mais attendez ! Mon adversaire n'était que de force 0, et le deuxième m'a rué de coups de glaive jusqu'à ce que mort s'ensuive. L'achèvement fut brièvement conduit à terme par un coup de pied victorieux. « Ah, ouais, corsé le jeu » peut maintenant sortir de votre bouche bée béate d'admiration devant tant de beauté.
Enfin, j'ai quand même réussi à délivrer la princesse, mais au détriment de trois de mes meilleurs joysticks.
A signaler que lorsque l'un des guerriers est touché, son serpent secoue la tête en signe d'indignation et de dépit, tandis que ses points de vie (six en tout) diminuent petit à petit (moins un demi point à chaque coup reçu). Pour les oreilles sensibles, signalons que les bruitages (sifflement et choc des glaives, coups portés) peuvent être remplacés, par la musique, par une pression sur la touche f2.
Ce super jeu d'enfer, que je ne peux que vous conseiller vivement, possède quatre tableaux différents. Sur la première face du support magnétique de la cassette ou disquette, le décor cité ci-dessus arrive le premier. Ensuite, le second décor représente une plaine avec des volcans dans le fond. Tout ceci merveilleusement orchestré par des couleurs superbement choisies. Mais la première face n'est qu'un mode entraînement, car la princesse ne se trouve que sur la deuxième. Quatre possibilités sont disponibles. Demo oú tout se passe tout seul (c'est beau). Mode 1 où un joueur se mesure au bâton de joie contre l'ordinateur, mode 2, semblable au mode 1, si ce n'est un détail : le joystick est remplacé par le clavier du CPC. Et enfin Mode 3, ou deux hommes, femmes, enfant ou tout ce que vous voulez d'autre, peuvent se mesurer l'un contre l'autre, le clavier contre le joystick. Là, malheureusement, deux misérables bugs furent découverts par votre humble serviteur :
1 - Les touches choisies au clavier sont infâmes (Q, A, H, J et Espace, bonjour la manœuvre) et il n'est pas possible de les redéfinir.
2 - Le clavier reste souvent muet sous les doigts du joueur lorsque le possesseur du bâton de joie appuie sur le bouton de tir.
La deuxième face du même support magnétique contient le vrai jeu. Là, les lutteurs sont vraiment durs, très durs à vaincre, et ce n'est pas du premier coup



que vous en viendrez à bout. Le premier décor est une pièce entourée de murs. Drax est assis sur son trône et vous regarde combattre. Il faut tuer sept de ses gardes pour l'affronter ensuite. Si vous le battez (il suffit de s'approcher de lui par deux roulades), la princesse vous félicite. Sinon vous mourrez, et le seul moyen restant est de recommancer le combat contre les sept gardes.
Le dernier tableau est identique au précédent mais Drax et ses sous-fifres sont plus redoutables que jamais. Un balcon surplombe les murs lugubres et froids et Drax vous épie du haut de ce perchoir. La princesse appeurée est à ses côtés espérant voir Barbarian détruire cet immonde sorcier.

Happy-end

La fin, je la connais, et peux donc vous la raconter : ils vécurent heureux et eurent beaucoup de petits barbares. C'est-y pas mignon ?

Sined le Barbare
et Stéphane le Barbar



GÉREZ VOS CAGNOTTES

Encore beaucoup de nouveautés arrivées ou annoncées ce mois-ci. Décidément, vous êtes très gâtés ! Car la quantité n'enlève rien (dans la plupart des cas !) à la qualité... Il va donc falloir sévèrement sélectionner vos achats présents et commencer à économiser pour les mois futurs. Pour ce qui est du choix présent et Ô combien difficile, reportez-vous à notre rubrique "tests" ; quant aux "petites économies" pour les prochains mois, nous ne pouvons rien pour vous ! De toute façon, en face de tant de nouveautés aussi alléchantes les unes que les autres, on ne peut qu'être partisan de l'adage : "quand on aime, on ne compte pas !!"

ARRIVÉS

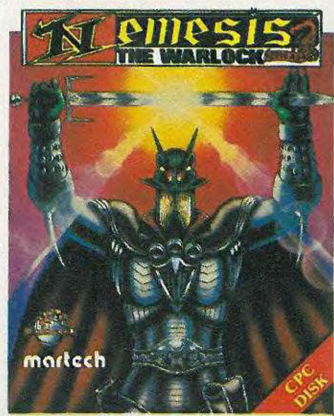
COSA NOSTRA
Loriciels

Célèbre détective des années 20, vous venez d'être contacté par le maire de Chicago pour lutter contre le crime organisé de la ville. Seulement, vous pourrez rapidement vous apercevoir qu'à côté de cette pègre-là, Al Capone en personne n'était qu'un plaisantin ! Vous pourrez ainsi retrouver l'atmosphère trouble de la Mafia et ses dignes représentants : hommes de mains qui ne pensent qu'à vous abattre, policiers véreux, gangsters, cambrioleurs, etc.



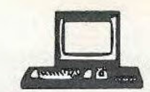
DOGFIGHT
Starlight/Ciep

Une brèche dans le continuum espace/temps a permis à des hordes de maraudeurs pillards, venus d'autres univers, d'envahir votre galaxie. Vous êtes le dernier espoir de sauver votre univers de leur emprise. Pour les mettre en échec, vous devrez retrouver les différents morceaux d'un générateur spatial qui vous permettra de refermer la brèche et faire repartir les indésirables à leur point de départ... Seulement tout n'est pas aussi simple qu'il y paraît dans ce jeu d'arcade dans lequel vous aurez à livrer des combats quasi-permanents pour, au moins, garder la vie.



NEMESIS
Martech

Pour en finir avec la région maléfique de Torquemada, Némésis le Sorcier doit combattre. Seulement, ce dernier ne se laisse pas faire et vous envoie des hordes de "terminateurs". Aidé par sa fidèle épée Excessus et des armes qu'il découvre au fil des écrans, Némésis a sa vie entre vos mains...



BRIDE OF FRANKENSTEIN
39 Steps/Ciep

Dans ce jeu d'arcade aux graphismes en 3D, votre mission sera de retrouver les bonnes clés correspondant aux bonnes portes pour pouvoir, en vous baladant dans quelques 60 écrans, "reconstituer" votre fiancé Frankenstein... difficile d'imaginer un mariage réussi quand le Futur est "éparpillé" aux quatre coins d'un manoir hostile.

KILLER RING
Reaktor/Ciep

Annoncé comme "jeu d'arcade extrêmement rapide" de type Space Invaders, le but du jeu est très simple : tuer tout ce qui bouge... et même ce qui ne bouge pas (tirer d'abord et réfléchir ensuite a souvent permis aux aventuriers de garder la vie...). Avec un peu de chance, vous arriverez à toucher le "Spaceman", ce qui vous donnera droit au "superbonus".

WARLOCK
The Edge

Warlock est un jeu d'aventure graphique aux décors soignés. Vous obtiendrez le rôle du diabolique Dolmlord emprisonné (une fois n'est pas coutume) par les Forces du Bien. Transformations, magie et sorcellerie, dans une atmosphère médiévale, garanties.

CHALLENGE OF THE GOBOTS
Beaktor/Ciep

Adaptation du dessin animé diffusé à la télévision, Gobots vous permettra de vous replonger dans le monde de vos héros favoris. Leader I devra accomplir la mission du siècle et vous devrez empêcher l'horrible Gog de détruire vos amis sur Moebius...

MACADAM BUMPER
Ere Informatique

Le très célèbre flipper en kit Macadam Bumper a été, pour la plus grande joie de tous, adapté sur PC et compatibles. Version aux graphismes particulièrement élaborés, la souplesse de jeu et la rapidité ont été notablement améliorés par rapport à la version de base CPC. Géré par la souris, ce logiciel est compatible Hercules, CGA, EGA, PC 1512. Construisez et jouez...

SRAM II
Ere Informatique

Très connu et apprécié des amateurs de jeux d'aventure, SRAM II vient à son tour d'être transcrit pour PC et compatibles. Pour les nouveaux venus, SRAM II est un jeu d'aventure graphique plein d'humour et de dessins agréables dans lequel vous devrez retrouver et destituer un tyran que vous avez vous-même, il y a quelques années, mis sur le trône... (CGA et PC 1512).

EDEN BLUES
Ere Informatique

Aventure/arcade très amusant, Eden Blues vient également du monde des CPC. Adapté sur de très nombreuses machines, il est désormais disponible sur IBM PC et compatibles.

Logiciel au scénario original, Eden Blues avait conquis le monde des CPC, le voici maintenant à l'assaut du monde PC (CGA et PC 1512).

PHALSBERG
Ere Informatique

La planète Kalvor connaissait un bonheur paisible lorsque l'infâme Blackstar, commandant des légions prétoriennes, s'empara du trône et soumit la planète à son autorité... Votre mission sera de retrouver les attributs de la couronne (sceptre, couronne...) dispersé sur le continent.

Aventure graphique, Phalsberg est désormais disponible sur IBM PC et compatibles. (CGA, PC 1512).

THE LAST MISSION
Loriciels

Et un petit coup d'arcade "pure et dure" (comme le dit la notice) ! votre mission sera très simple : dans les différentes salles d'une construction moderne vous devrez slalomer entre des lignes haute tension, affronter une multitude d'ennemis aux formes très diverses. Votre devise : exterminer ou mourir...

Invitation
Loriciels

L'action de cette aventure/arcade se déroule en 1950. Journaliste spécialisé dans les sciences occultes, vous avez été invité par l'un de vos fervents lecteurs : le Baron... Manoir isolé, fantômes : pas de doute, "Invitation" est un jeu d'aventure/arcade à l'atmosphère plus que mystérieuse. Saurez-vous déjouer les pièges qui vous guettent et sortir vivant de ce week-end qui devrait être plus que mouvementé !

LEVIATHAN
English Software

Jeu d'arcade se déroulant dans l'espace, Leviathan vous emmènera rechercher et détruire des vaisseaux ennemis dans trois zones principales de la galaxie. Dans un délai imparti (votre carburant est limité !) vous devrez "nettoyer" chaque zone. A noter que Leviathan est inspiré de la célèbre vidéo de ZZ Top : "Rough Boy". Les connaisseurs apprécieront...

HYDROFOOL
FTL

Suite logique du logiciel SWEEVO, Hydrofool vous emmènera dans une folle poursuite sous-marine qui vous amènera à nettoyer le Deathbowl, gigantesque aquarium... Décors 3D style Knight Lore et arcade garantis.

KINETIK
Firebird

Les lois ne sont pas immuables... surtout les mauvaises et vous aurez donc pour mission de combattre pour un salutaire changement. Vous devrez récupérer le mot Paix actuellement entre les mains d'un despote. Pour cela, vous devrez au travers de multiples écrans, retrouver les lettres du mot. Votre tâche sera longue et difficile : arriverez-vous à sauvegarder votre vaisseau super-équipé pour mener à bien une mission plus que périlleuse !

ANNONCÉS

MASK
Gremlin

Dans ce jeu inspiré d'un célèbre dessin animé, vous incarnerez Matt Trakker un agent très spécial... Cette mission vous conduira à la recherche d'autres agents emprisonnés par des For-

ces Maléfiques. Ce sera donc une course contre la montre dans différents niveaux, tous aussi inhospitaliers les uns que les autres, à la recherche d'objets qui vous aideront à accomplir votre mission. Le pire danger sera les forces de Venom, vos ennemis jurés. Arriverez-vous à sortir vivants vos collègues prisonniers des différents niveaux et triompherez-vous de Venom ? Réponse courant juillet, si vous relevez le défi...

d'arcade, bien sûr, il comprend environ 450 écrans tous aussi mouvementés les uns que les autres. En fait, seul le secret de la force de vos ennemis vous donnera l'avantage décisif.

HISTOIRE D'OR
Cobra Soft

Vous vous rappelez Histoire d'or sur PCW ? Et bien si vous n'avez pas encore fait fortune et qu'entre temps vous ayez changé de monture... pardon, d'ordinateur, vous pourrez retrouver la fièvre de l'or sur vos nouveaux écrans PC et Compatibles. Tous les coups seront permis pour tenter de mettre la main sur le trésor du vieux Ben...



BIVOUAC ▲
Infogrames

Planterez-vous le drapeau tatou sur le sommet de votre choix ? En effet, grâce à Infogrames vous pourrez prolonger, en septembre, vos vacances sportives et jouer à "Bivouac". Vous pourrez ainsi vous mesurez aux plus hautes cimes du monde et tenter l'impossible. Une bonne escalade se prépare à l'avance et vous pouvez dès maintenant penser aux objets que vous emporterez. Les escalades se faisant de jour comme de nuit, vous prendrez des risques insensés ce qui vous procurera sûrement de grands frissons... informatiques ! (sortie prévue pour Amtrad CPC et compatibles PC).

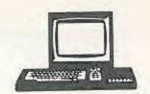
ZYNAPS
Hewson

Vous devrez dans ce nouveau jeu de chez Hewson échapper aux affres de la captivité sur une planète ennemie. Pour cela, vous aurez besoin de toute votre habileté et de votre promptitude à réagir aux attaques que vous ne manquerez pas d'essuyer... Encore un peu de patience et vous pourrez partir affronter vos ennemis dans des cieux infestés de roquettes, missiles meurtriers et autres "gâteries". Jeu

THE ARMAGEDDON MAN
Martech

Vous vous retrouverez, une fois de plus, projeté dans le futur. En cette année 2032 l'arsenal nucléairc n'a fait que croître conduisant à un monde de 16 superpuissances nucléaires ayant chacune la possibilité de déclencher la fin du Monde : Armageddon. Ayant une égalité





de puissance, les nations se surveillent... Vous aurez la charge, depuis votre satellite Olympus, de maintenir l'équilibre mondial et de réduire les chances de conflit... si malgré vos efforts la situation s'aggrave, vous devrez alors déployer des satellites de défense pour sauver le monde. Autant arcade que jeu de réflexion dans lequel vos décisions et vos rapports avec les différentes nations seront très importants, Armageddon Man semble être un logiciel au sujet original et originalement présenté. Disponible pour CPC et Spectrum fin juillet.

NIMROD
Gremlin

Vous sentez vous de taille à affronter les Cratons, ce peuple maléfique qui a profité de votre absence pour prendre en otages et disséminer dans leurs nombreuses prisons galactiques les malheureux Bioptons ? Votre tâche ne va pas être aisée car les systèmes de défenses de vos ennemis semblent terriblement efficaces. Nimrod, que vous contrôlez, n'aura que 99 éons pour réussir et ramener les prisonniers chez eux. Une aventure/arcade qui promet encore d'être échevelé !

MARCHE A L'OMBRE
Infogrames

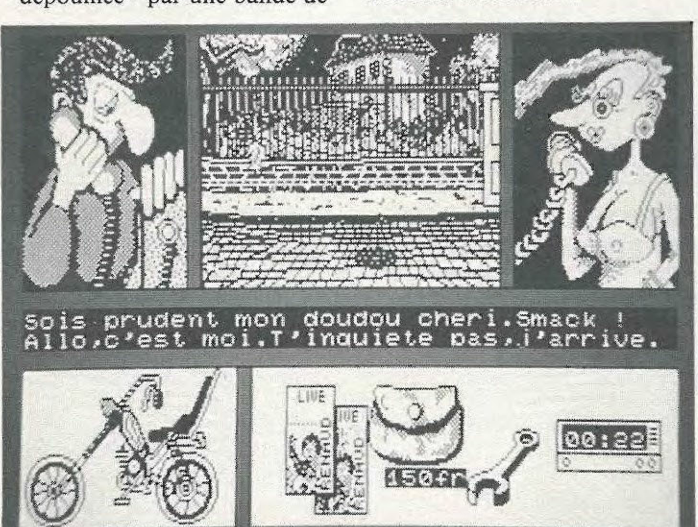
Ouahh ! La chetron sauvage du z'Héros !! Si vous êtes un fan de Renaud, j'en connais qui vont craquer pour ce futur logiciel d'Infogrames... Sur la trame du célèbre "Marche à l'ombre", Infogrames a créé une aventure complètement délirante dans laquelle vous devrez reconstituer votre mob' lamentablement "dépouillée" par une bande de voyous... alors vous, Jojo, va falloir faire vite car le concert de Renaud est dans quelques heures et, sans mob, pas de concert et plus de nana... "Marche à l'ombre" s'avère être un jeu d'aventure/arcade très amusant, graphiquement très réussi et original. Le logiciel sera vendu, pour sa part dans un emballage également très original... mais pour l'instant on n'en dit pas plus. Et "pis que même si t'aimes par Renaud, que même tu vas craquer et quand même marcher à l'ombre !"

LE HIT PARADE
DE NOS LECTEURS

1 - **Bob Winner** (Loriciels)
2 - **Sapiens** (Loriciels)
3 - **Scoobidoo** (Elite)
4 - **Gauntlet** (US Gold)
5 - **M'Enfin** (Ubi Soft)
6 - **M.G.T.** (Loriciels)
7 - **Fer et Flamme** (Ubi Soft)
8 - **Masque** (Ubi Soft)
9 - **Sram II** (Ere Informatique)
10 - **Passagers du vent** (Infogrames)
11 - **Ikari Warriors** (Elite)
12 - **Le Passager du Temps** (Ere Informatique)
13 - **Cauldron II** (Palace Software)
14 - **Arkanoid** (Imagine)
15 - **Trivial Pursuit** (Domark)
16 - **Batman** (Ocean)
17 - **Hit Pak** (Elite)
19 - **Antiriad** (Palace Software)
20 - **HMS Cobra** (Cobra Soft)

Comme convenu, les dix premières cartes postales arrivées à la rédaction et à partir desquelles nous avons réalisé ce classement, seront prochainement récompensées. N'oubliez pas de bien (très lisiblement) indiquer vos noms et adresses sur la carte postale. Pour le moment, voici la liste des heureux gagnants:

Ludger David - *Guadeloupe*
Obringer Laurent - *Strasbourg*
Huard Brice - *Aubergenville*
Guider Bertrand - *Brest*
Anorato Bruno - *St-André les Vergers*
Bracquemont Sébastien - *Coetquidam/Guer*
Poizat Frédéric - *Le Péage du Roussillon*
Sidobre Luc - *Sète*
Benoit Pierrick - *La Jarrie*
Michot Yann - *Thourotte*





RELIEF ACTION

Editeur : Loriciels
Genre : aventure
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★
Originalité : ★★★★

Vous connaissez ce monstre répugnant sorti du ventre d'un astronaute pour grandir, tuer et embêter de pauvres gens qui ne lui avaient rien fait ? C'est Alien, la terreur de l'espace ! Relief action va vous permettre de vivre les derniers instants de l'histoire en relief (peut-être) et en action.

Résumé des épisodes précédents

En visitant une planète mystérieuse, un astronaute de l'équipage a reçu une chose gluante sur le visage. Après quelques jours de coma, lorsqu'il commence à retrouver sa conscience, le voilà enceint d'un monstre qui vient au monde en lui arrachant l'abdomen ! Désormais tranquille à jamais, notre pauvre héros meurt en laissant ses copains dans le caca ! Ses copains (parmi lesquels se cache un humanoïde) et ses copines ne savent pas ce qu'ils doivent faire de la progéniture de leur camarade qui s'est maintenant réfugiée dans les conduits de chauffage. Bon, remarquez, un petit avec soi en voyage, ça met de l'ambiance ! Même quand le petit ne ressemble pas précisément à son père. Le problème, c'est que le rejeton a la croissance rapide et finit par envahir le vaisseau spatial. Que faire ? Toutes les tentatives de mise à mort ont échoué et c'est bientôt Alien qui prend le dessus en exterminant tout le monde, sauf une femme qui doit se débrouiller seule pour se débarrasser de cet indésirable, monter dans la navette et se tirer au plus vite. Relief Action vous propose de vivre les derniers instants de la dame dans le vaisseau et de tenter l'évasion dans la navette. Pour y parvenir, il vous faudra user de stratégie et de méthode. Le monstre vous attend !

L'action

Les auteurs ont choisi, pour se déplacer dans les salles, une méthode rarement utilisée (car très difficile à réaliser) mais toujours fort efficace. Il s'agit du graphisme en trois dimensions et en temps réel. La seule méthode qui donne véritablement l'impression d'avancer dans l'espace ! Les pièces sont dessinées en 3D filaire et les coordonnées sont recalculées à chaque déplacement. Le passage d'une vue à l'autre est rapide et le nombre de droites formant la salle est suffisant pour que l'on s'y croie. Prenez votre manette et baladons-nous un peu. En poussant le manche vers le haut, on avance d'un pas. Pour reculer, déplaçons la manette vers le bas, pour faire un pas à droite ou à gauche... vous avez compris. Mais attention, quand on marche et que l'on veut se diriger vers la droite, on ne fait pas un pas de côté, mais on pivote. Pour cela, il suffit de presser le bouton feu, tout en maintenant le manche dans la direction voulue. Sachez encore que l'on peut regarder le plafond ou le plancher. Il est dommage que le son soit absent de l'aventure, il aurait contribué à la création de l'atmosphère.

Le relief

Rien de plus légitime que de vouloir donner davantage de sensation au joueur et, depuis la création du cinéma, beaucoup se sont penchés sur le problème du relief. Le principe utilisé par les auteurs est classique. Chaque ligne est remplacée par deux droites de couleur différente, une rouge et une bleue. Les lunettes livrées avec le logiciel doivent permettre à l'œil droit de ne voir que la ligne bleue et à l'œil gauche seulement la ligne rouge. Malheureusement, la couleur rouge étant toujours beaucoup plus intense que la bleue, malgré tous les réglages possibles du moniteur, l'effet attendu n'est pas visible. Rassurez-vous ! Le relief peut se débrayer et le jeu se dérouler sans lui. Action Relief reste un jeu d'aventure passionnant et d'une réalisation parfaite.

Patrick Yoan

La Sélection




de l'Eté
FIREBIRD
AMSTRAD CPC
The SENTINEL
AMST K7 et Disc
CBM K7 et Disc
UBI SOFT
AMST Disc
Bientôt ATARI ST Disc
CPC 464 - 664 - 6128 - 2 DISQUETTES
DOMARK
Trivial Pursuit
AMST K7 et Disc
PCW Disc
CBM K7 et Disc
IBM PC Disc
THOMSON Disc
SOFTWARE
PROJECT
Escape from Singe's Castle
AMST K7 et Disc
CBM K7 et Disc
DURELL
SABOTEUR II
CPC 464 - 664 - 6128 • CASSETTE
AMST K7 et Disc
CBM K7 et Disc
IBM PC Disc
UBI SOFT
ZOMBI
CPC 464.664.6128 – DISK
AMST K7 et Disc
ATARI ST Disc
IBM PC Disc
DOMARK
JAMES BOND 007
TUER N'EST PAS JOUER
AMST K7 et Disc
CBM K7 et Disc
AMST PCW Disc
ATARI 800 K7 et Disc
AMIGA Disc
MSX K7
UBI SOFT
INERTIE
CPC 464 - 664 - 6128 DISQUETTE
AMST K7 et Disc
C.R.L.
ACADEMY
TAU CETI II
AMST K7 et Disc
CBM K7 et Disc
UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
Tél. 43 39 23 21



LITTLE COMPUTER PEOPLE

Editeur : Activision
Genre : inclassable !
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★★
Originalité : ★★★★★

Incroyable mais vrai ! Votre ordinateur n'est pas une vulgaire machine inhabitée, faite de silicone et de condensateurs. Un petit personnage y vit en permanence et ne demande qu'une seule chose : devenir votre ami. Vous ne me croyez pas ? Alors chargez donc Little Computer People et vous verrez bien...

Offrez une maison au Petit Lutin

Eh oui ! C'est la vérité. Un petit bonhomme se promène depuis toujours entre le microprocesseur, le gate array et la puce sonore de votre Amstrad. Il erre désespérément à la recherche d'une maison afin d'y couler des jours paisibles à l'abri des résistances et autres diodes. Ne le laissez donc pas dans cette terrible situation sans lui venir en aide. Comment ? En lui offrant la disquette-logement de Little Computer People. Vous verrez, à peine le programme chargé, une maison de deux étages s'affiche à l'écran et le Lutin arrive bientôt pour visiter. Très vite, son expression vous indiquera que la demeure lui plaît et il apportera alors ses valises. Maintenant qu'il est installé dans son nouveau home, veillez à ce qu'il ne manque rien : nourriture, eau, livres, disques, mais aussi tendresse !

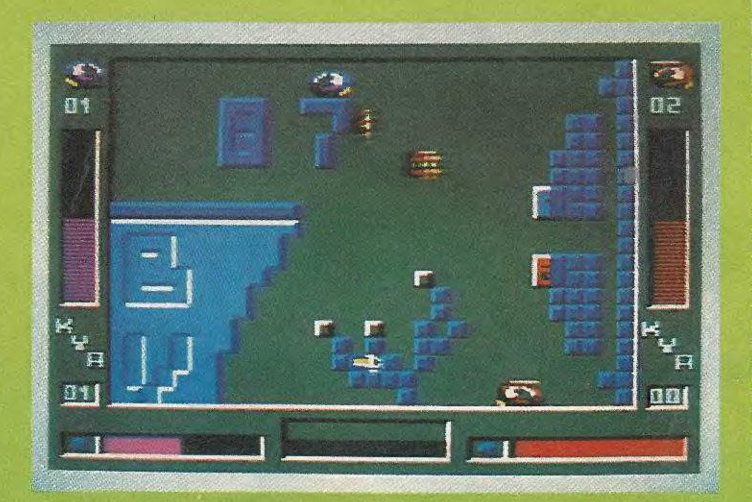
La poupée informatique

Regardez-le évoluer, un sourire permanent et béat aux lèvres, dans sa maison de poupée. Il monte et descend les étages, répond au téléphone, mange, boit, joue du piano et propose à son nouvel ami, en frappant à la vitre du moniteur, de jouer avec lui à la bataille, au poker ou aux anagrammes. Il sera content si vous acceptez un de ses jeux mais, attention, il déteste perdre ! Il faut aussi penser à le nourrir. En appuyant sur une touche, la sonnette d'entrée retentira et il trouvera de la bouffe à la porte. De même pour l'eau, la pâtée du chien, les livres et les disques. Qui aurait pu imaginer qu'un jour l'ordinateur nous permettrait de jouer à la poupée ?

Patrick Yoann

K.Y.A.

Editeur : Loriciels
Auteur : Yves Ada
Genre : arcade
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★

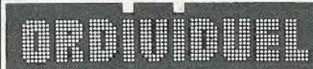


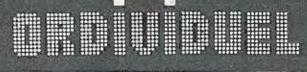
Pourquoi "K.Y.A." ? Parce que "Keep Yourself Alive". Et pourquoi pas "G.V.V." ou "Gardez-Vous Vivant" ? Parce que c'est comme ça et que les éditeurs nomment leurs jeux comme bon leur semble et comme semble bon l'impact commercial. Dans cette histoire, vous êtes un petit truc qui tire sur des machins dans des caves fermées par des murs divers. Certains murs vous déchargent de vos munitions après un simple contact, d'autres vous rechargent tandis que les troisièmes vous renvoient par ricochet les balles que vous venez de tirer. Vos adversaires sont aussi différents que les murs des caves. Certains vous pulvérisent alors que d'autres vous rechargent en munitions. Les caves sont constructibles et sauvegardables. Les machins sur lesquels vous devez tirer s'appellent des "V.B. masters" et sont au nombre de cinq. L'écran ressemble à un labyrinthe vu de dessus, les machins et les trucs à des casques de scaphandre et les murs à des carrés de chocolat. Un jeu moyen de plus.

Patrick Yoann

BOUTIQUE PROFESSIONNELLE : 43.28.00.71

22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – Tél. : (1) 43.28.22.06
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h





REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE



SUPER-PROMOTION

☐ CPC 6128 coul + impr. DMP 2000 .... 5490 F

- ☐ CPC 6128 monochrome .... 2990 F
- ☐ CPC 6128 couleur .... 3990 F
- ☐ CPC 464 monochrome .... 1990 F
- ☐ CPC 464 couleur .... 2990 F
- ☐ imprimante DMP 2000 .... **1690 F**
- ☐ interface RS 232 (Amstrad) .... **590 F**
- ☐ souris .... **690 F**
- ☐ 1er lecteur de disquettes .... **1990 F**
- ☐ 2ème lecteur de disquettes .... **1590 F**
- ☐ mangétophone (avec câble) .... **340 F**
- ☐ câble magnéto .... **50 F**



☐ joystick compétition PRO5000 .... 170 F

SYNTHÉVOC 1

"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !

- ☐ synthétiseur vocal .... 549 F
- ☐ 7 logiciels vocaux sur disquette .... 195 F

dk'tronics

Les complices de vos Amstrad

PCW :
- ☐ extension 256k .... 399 F
- ☐ extension horloge .... 499 F
- ☐ interface joystick .... 399 F
- ☐ interface joystick + musique .... 499 F

CPC :
- ☐ 64 K pour 464-664 .... 499 F
- ☐ 256 K silicon disc pour 6128 .... 999 F
- ☐ 256 K RAM pour 6128 .... 999 F
- ☐ 256 K silicone disc pour 464-664 .... 999 F
- ☐ 256 K RAM pour 464-664 .... 999 F
- ☐ crayon optique 6128 .... 299 F
- ☐ crayon optique 464 .... 299 F



INTERFACE TV POUR AMSTRAD CPC

☐ **interface TV** (avec câble) .... **1490 F**

produits DART

STYLO OPTIQUE : De loin le meilleur de tous, le stylo optique DART à fibre optique vous permettra de réaliser de véritables chef d'œuvres. Fourni avec logiciel d'exploitation très complet.

☐ stylo optique .... 349 F

SCANNER GRAPHIQUE : Ce scanner, très simple d'utilisation, vous permettra de digitaliser toute image sur support papier, à partir de la DMP 2000. Fourni avec un logiciel d'exploitation très puissant.

☐ scanner graphique "DART" .... 790 F

- Tête d'impression 9 aiguilles
- Vitesse d'impression de 100 cps en mode listing et 16 cps en NLQ
- Niveau de bruit inférieur à 52 dB
- Entraînement du papier par friction ou traction

☐ imprimante SEIKOSHA SP 180 .... 2190 F

10 % de remise sur tout achat*

* du 1.07.87 au 31.08.87

DIGITALISEUR ARA

Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant **directement de votre T.V.** Un logiciel très complet vous permettra d'embellir, retoucher, stocker... les images digitalisées. Entièrement français.

☐ digitaliseur ARA .... 990 F



- ☐ PCW 8256 .... 4750 F
- ☐ PCW 8512 .... 5925 F
- ☐ 2e lect. PCW 8256 .... 1990 F
- ☐ interf. RS 232/centronic .... 690 F

Disquettes vierges
- ☐ à l'unité .... 31 F
- ☐ par 10 .... 275 F

Cassettes vierges C20
- ☐ les 5 .... 45 F
- ☐ les 10 .... 80 F

Rallonge alimentation + vidéo
- ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 464 . 130 F
- ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 6128 180 F
- ☐ housse pour moniteur + clavier .... 175 F (préciser couleur ou monoc.)
- ☐ ruban imprimante DMPI (par 2) .... 198 F
- ☐ ruban imprimante DMP 2000 .... 99 F
- ☐ adaptateur peritel tous CPC .... 490 F

Câble imprimante AMSTRAD
Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic".
- ☐ câble imprimante .... 150 F

LOGICIELS CPC

	C	D
3 AS amstrad	☐145 F	☐195 F
3 D grand prix	☐105 F	☐145 F
academy		☐160 F
airwolf	☐100 F	☐140 F
gold hits II	☐115 F	☐160 F
antiriad	☐ 95 F	☐135 F
arkanoïd	☐100 F	☐155 F
army moves	☐100 F	☐155 F
arsène		☐590 F
asphalt	☐135 F	☐175 F
assimil anglais	☐550 F	☐590 F
astérix et la pot. mag.	☐165 F	☐199 F
athètes	☐180 F	☐195 F
autoformation à l'assem.	☐195 f	☐295 F
balade big ben	☐180 F	☐245 F
balade outre rhin	☐180 F	☐245 F
basket ball	☐115 F	☐165 F
big band		☐210 F
billy la banlieue	☐140 F	☐199 F
bob winner		☐185 F
bomb jack 2	☐100 F	☐150 F
bidget familial	☐155 F	☐210 F
calcumat		☐450 F

	C	D
championship foot ball	☐120 F	☐170 F
cobra pinball	☐140 F	☐220 F
cosa nostra	☐140 F	☐195 F
data mat		☐450 F
chiffres et des lettres	☐215 F	☐299 F
despotik design	☐160 F	☐230 F
eden blues		☐220 F
enduro racer	☐105 F	☐155 F
express raider	☐100 F	☐145 F
fer et flammes (2 disq.)		☐295 F
flash	☐140 F	☐180 F
floopy (magazine)	☐ 41 F	☐ 75 F
gauntlet	☐100 F	☐145 F
gorbaf	☐130 F	☐160 F
grand prix 500	☐150 F	☐180 F
H.M.S. cobra	☐280 F	☐340 F
rall. 2 + 3 D flight + inf.	☐160 F	☐199 F
foot + tennis + 5e axe	☐160 F	☐199 F
Tony + aigle + empire	☐160 F	☐199 F
hit pack	☐100 F	☐140 F
hit pack 2	☐105 F	☐145 F
hits ère vol. 1	☐155 F	☐240 F
incantation		☐210 F

	C	D
james debug. grand saut	☐145 F	☐175 F
K.Y.A.	☐140 F	☐199 F
kinetik	☐ 95 F	☐140 F
konami's coin op hits	☐110 F	☐140 F
affaire sidney	☐150 F	☐199 F
la cuisine française		☐210 F
la geste d'artillac		☐255 F
la solution		☐950 F
last mission	☐140 F	☐195 F
le casse	☐130 F	☐199 F
leader board	☐115 F	☐160 F
les maîtres du temps	☐160 F	☐210 F
les mines du roi aquantus	☐125 F	☐185 F
les passagers du temps	☐220 F	☐290 F
les passagers du vent		☐290 F
les pyramides d'atlantis	☐150 F	☐180 F
les templiers d'orven	☐180 F	☐220 F
livingstone	☐140 F	☐195 F
loto	☐125 F	☐180 F
m'enfin	☐140 F	☐175 F
manhattan	☐140 F	☐180 F
maracaïbo	☐135 F	☐175 F

	C	D
mario bros	☐110 F	☐155 F
mario brothers	☐100 F	☐140 F
masque	☐185 F	☐185 F
mastertronic disque 1		☐ 99 F
mastertronic disque 2		☐ 99 F
mastertronic disque 3		☐ 99 F
métro cross	☐115 F	☐160 F
meurtre à grande vitesse	☐180 F	☐240 F
meurtre sur l'atlantique	☐260 F	☐199 F
meutres en série		☐285 F
micro scrabble	☐210 F	☐255 F
monopoly	☐185 F	☐240 F
nemesis	☐ 95 F	☐145 F
lucky luke	☐185 F	☐220 F
pagemaker (anglais)		☐600 F
CE2 (l'année)	☐720 F	☐720 F
profanation	☐140 F	☐175 F
prohibition		☐199 F
relief action	☐160 F	☐199 F
revol+great+cauld+sorc.	☐160 F	☐210 F
robinson crusoe	☐180 F	☐195 F
saboteur II	☐100 F	☐145 F

	C	D
silent service	☐110 F	☐160 F
star rider II	☐115 F	☐155 F
stryfe	☐150 F	☐220 F
tasword-mailmerge		☐399 F
tennis 3D	☐120 F	☐160 F
textomat		☐450 F
they sold a million (1)	☐105 F	☐150 F
they sold a million (2)	☐105 F	☐145 F
they sold a million (3)	☐100 F	☐145 F
thing bounces back	☐105 F	☐155 F
tony truand	☐140 F	☐199 F
top gun	☐100 F	☐140 F
trivial pursuit	☐180 F	☐215 F
tt racer	☐110 F	☐160 F
uchi mata	☐115 F	☐145 F
volley hall	☐140 F	☐175 F
world games	☐100 F	☐165 F
z comme zark darvor	☐ 90 F	☐145 F
zox 2099	☐140 F	☐199 F
scalextric	☐105 F	☐160 F
marche à l'ombre	☐145 F	☐199 F

LOGICIELS PCW

- ☐ alienor .... 1095 F
- ☐ guardian .... 170 F
- ☐ azerty .... 245 F
- ☐ batman .... 185 F
- ☐ blocus .... 185 F
- ☐ bob winner .... 240 F
- ☐ bounder .... 205 F
- ☐ bridge player .... 195 F
- ☐ cobol (not. angl.) .... 550 F
- ☐ campagnon .... 280 F
- ☐ compta. gene. (alphasoft) 1175 F
- ☐ damoclès .... 1750 F
- ☐ datamat PCW .... 590 F
- ☐ dbase II .... 790 F
- ☐ enchanter .... 265 F
- ☐ exbasic .... 250 F
- ☐ fairlight .... 160 F
- ☐ force 4 + miss. detector .. 190 F
- ☐ frank bruno's boxing .... 185 F
- ☐ genecar .... 199 F
- ☐ GP II + mailings .... 990 F
- ☐ graphologie + biorythmes 199 F
- ☐ heathrow air control .... 180 F
- ☐ histoire d'or .... 245 F
- ☐ infidel .... 265 F
- ☐ la paie cresus .... 1175 F
- ☐ langage "C" (not. angl.) .. 550 F
- ☐ multiplan .... 498 F
- ☐ mynea .... 830 F
- ☐ orphée .... 275 F
- ☐ PCW graph .... 395 F
- ☐ PCW paint .... 350 F
- ☐ polymail + polyword .... 460 F
- ☐ polyplot + polices n° 1 ... 460 F
- ☐ polyprint + polyword .... 490 F
- ☐ polyprogram .... 1185 F
- ☐ quick mailing .... 790 F
- ☐ S.A.S. raid .... 160 F
- ☐ sam .... 290 F
- ☐ sea talker .... 265 F
- ☐ sorcerer .... 265 F
- ☐ spellbreaker .... 265 F
- ☐ spool .... 350 F
- ☐ starglider .... 240 F
- ☐ steve davis snooker .... 175 F
- ☐ strike force harrier .... 185 F
- ☐ tassword 8000 .... 450 F
- ☐ tomahawk .... 180 F
- ☐ top secret .... 275 F
- ☐ trivial pursuit .... 230 F
- ☐ rotate .... 350 F

LOGICIELS PC

- ☐ bob winner .... 245 F
- ☐ échecs 3 D .... 210 F
- ☐ grand prix 500 .... 230 F
- ☐ H.M.S. cobra .... 295 F
- ☐ histoire d'or .... 250 F
- ☐ karma .... 230 F
- ☐ les passagers du vent .. 325 F
- ☐ macadam bumper .... 299 F
- ☐ marche à l'ombre .... 260 F
- ☐ meurtres en série .... 295 F
- ☐ phalsberg .... 295 F
- ☐ prohibition .... 260 F
- ☐ silent service .... 265 F
- ☐ sram .... 260 F
- ☐ super tennis .... 255 F

LIVRES

- ☐ rsx et rout. ass. sur cpc 200 F
- ☐ la bible des cpc. .... 199 F
- ☐ 102 prog. sur amstrad .. 120 F
- ☐ amstrad à l'école .... 120 F
- ☐ amstrad en famille .... 120 F
- ☐ clefs pour amstrad t1 .. 140 F
- ☐ lefs pour amstrad t2 .... 155 F
- ☐ idées les CPC .... 129 F
- ☐ graphismes sons 464 .. 129 F
- ☐ grand livre basic 6128 149 F
- ☐ langage machine CPC .. 129 F
- ☐ routines du cpc .... 149 F
- ☐ liv. lect. disq. cpc. .... 149 F
- ☐ cp/m + sur cpc et pcw 100 F
- ☐ graphis. et sons du cpc 129 F
- ☐ amstrad exploré .... 108 F
- ☐ basic "+" 80 rout. .... 100 F
- ☐ musique sur l'amstrad . 148 F
- ☐ prog. éduc. sur cpc .... 179 F
- ☐ montages ext. peri. CPC 199 F
- ☐ bien débuter pcw. .... 129 F
- ☐ bien débuter pc 1512 .. 149 F
- ☐ je débute basic amstrad 91 F
- ☐ grd livre dupcw amstrad 179 F
- ☐ livre du basic 1512 .. 179 F
- ☐ livre du gem pc 1512 .. 199 F
- ☐ livre logo pcw et cpc .. 149 F
- ☐ multiplan sur amstrad .. 195 F
- ☐ prog. math. sur cpc .. 150 F
- ☐ programmation sur PCW 149 F
- ☐ trucs et astuces pc 1512 179 F
- ☐ guide réf. tech. 1512 .. 249 F

Tous nos prix sont indicatifs

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites une liste sur feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F)

AMS 07/87

NOM ______ ORDINATEUR : ☐ PC 1512 ☐ 6128 coul. ☐ 6128 mono. ☐ 464 coul. ☐ 464 mono. ☐ 8256 ☐ 8512

ADRESSE ______ TÉL. ______ CODE POSTAL ______ VILLE ______

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES. ☐

VENTE AUX COLLECTIVITES : numéro réservé : 48.86.92.84



AMSTRAD CASSETTES

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

LES ALBUMS! *

- ERE HITS + MACADAM BUMPER + MISSION 2 + PACIFIC — **145 F**
- OCEAN ALL STAR HITS + TOP GUN + SHORT CIRCUIT + GALVAN + KNIGHT RIDER + STREET HAWK + MIAMI VICE — **95 F**
- AMSTRAD GOLD HITS N° 2 + BREAKTHRU + THE GOONIES + AVENGER + DESERT FOX + KONAMI'S GOLF — **95 F**
- PACK FIL N° 2 + THE GREAT ESCAPE+REVOLUTION + CAULDRON 2 + SORCERY — **139 F**
- ELITE TRIPLE PACK + GREAT GURAYON + AIRWOLF 2 + SPACE IN C + ERE HITS — **99 F**
- LES EXCLUSIFS N° 1 + LEADERBOARD + TAI PAN + XEVIOUS + TOP GUN — **120 F**
- ENSEMBLE LES LAUREATS NF + SILENT SERVICE + CAULDRON 2 + GREEN BERET — **95 F**
- HIT PACK 2 + 1942 + SCOOBY DOO + ANTIRIAD + COMMANDO 86 + JET SET WILLY + FIGHTING WARRIOR — **95 F**
- ALBUM GREMLIN + THE WAY OF THE TIGER + BEACH HEAD 2 + BARRY MAC GUIGAN BOX + RESCUE ON FRACTALUS — **95 F**
- HIT PACK 1 + COMMANDO + BOMBJACK + AIRWOLF + FRANCK BRUNO BOXING — **95 F**
- LORICIEL HIT 1 + RALLY 2 + INFERNAL RUNNER + 3D FIGHT — **149 F**
- LORICIEL HIT 2 + FOOT + TENNIS + 5e AXE — **149 F**
- LORICIEL HIT 3 + TONY TRUAND + AIGLE D'OR + EMPIRE — **149 F**
- MELBOURNE NF + EXPLODING FIST + ROCK N WRESTLE + STARION + RED HAWK — **95 F**
- KONAMIS GREATEST HITS NF + GREEN BERET + PING PONG + HYPERSPORTS + YE AR KUNG FU — **95 F**
- THEY SOLD A MILLION N°3 NF + KUNG FU MASTER + GHOSTBUSTER + RAMBO + FIGHTER PILOT — **95 F**
- AMSTRAD-GOLD HITS NF + RAID + ALIEN 8 + BEACH HEAD 2 + SUPER TEST DECATHLON — **95 F**
- ALBUM FIL NF + THE WAY OF THE TIGER + GUNFRIGHT + V!... VISITEURS — **139 F**
- AMSTRAD ACADEMY NF + BRUCE LEE + ZORRO + BOUNTY BOB STR BACK + DAMBUSTERS — **95 F**
- THEY SOLD A MILLION N°2 NF + BRUCE LEE + MATCH POINT (Tennis) + KNIGHT LORE + MATCH DAY (Foot) — **95 F**
- THEY SOLD A MILLION N°1 NF + BEACH HEAD + DECATHLON + SABRE WULF + JET SET WILLY — **95 F**

NOUVEAUTES! *

BASKETBALL NF	95 F
BEST OF 3D NF	95 F
BLACK MAGIC NF	95 F
COSA NOSTRA NF	135 F
COSMIK CHOCK Absorber NF	95 F
GAME OVER NF	89 F
GUNSLINGER NF	95 F
INDIANA JONES NF	95 F
INERTIE NF	135 F
INVITATION NF	135 F
KILLED UNTIL DEAD NF	95 F
LAST MISSION NF	135 F
LIVINGSTONE NF	135 F
MAG MAX NF	89 F
MARCHE A L'OMBRE NF	145 F
MANHATTAN NF	125 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	95 F
MUTANTS NF	89 F
NEMESIS THE WARLOCK NF	95 F
NINJA NF	95 F
PAPER BOY NF	89 F
PSI15 TRADING CPY NF	95 F
PROHIBITION NF	120 F
PULSATOR NF	95 F
QUARTET NF	95 F
RENEGADE NF	89 F
ROAD RUNNER NF	95 F
SAMOURAI TRILOGY NF	89 F
SLAP FLIGHT NF	89 F
STAR RAIDER NF	95 F
STIFFLIP AND CO NF	95 F
SUPER SOCCER NF	89 F
TAI PAN NF	89 F
TANK NF	89 F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	169 F
THROME OF FIRE NF	95 F
WIZBALL NF	89 F
WONDERBOY NF	95 F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF	89 F
ARMY MOVES NF	89 F
AU REVOIR MONTY NF	98 F
ARKANOID NF	89 F
ASPHALT NF	115 F
BARBARIAN NF	95 F
BOMBJACK 2 NF	89 F
BUBBLER NF	95 F
3D GRAND PRIX NF	89 F
COBRA NF	85 F
DONKEY KONG NF	89 F
ENDURO NF	95 F
EXPRESS RAIDER NF	95 F
FLASH NF	139 F
FUTURE KNIGHT NF	95 F
HMS COBRA NF	259 F
GAUNTLET NF	95 F
HEAD OVER HEALS NF	89 F
IKARI WARRIOR NF	85 F
INFILTRATOR NF	95 F
KRAKOUT NF	89 F
KYA NF	139 F
LEADERBOARD (GOLF) NF	89 F
LEVIATHAN NF	95 F
MARTIANOIDS NF	95 F
MARIO BROTHERS NF	89 F
METRO CROSS NF	95 F
MEURTRES EN SERIES NF	259 F
MONOPOLY FR	175 F

HIT PARADE

SCALEXTRIC NF	119 F
SCRABBLE FR NF	175 F
SUPER CYCLE NF	89 F
SPACE HARRIER NF	89 F
TERRA CRESTA NF	85 F
TT RACER NF	89 F
ZOX 2099 NF	125 F
WINTER GAMES NF	95 F
WORLD GAMES NF	95 F

ACROJET NF	89 F
ATHLETES NF	135 F
AVENGER NF	95 F
AFFAIRE SYDNEY NF	145 F
ASTERIX NF	95 F
BACTRON NF	125 F
BATAILLE d'Angleterre NF	110 F
BATAILLE pour Midway NF	110 F
BAT MAN NF	85 F
BIGGLES NF	95 F
BIG FOUR NF	115 F
BILLY LA BANLIEUE NF	125 F
DESPOTIK DESIGN NF	120 F
DRAGON'S LAIR 2 NF	89 F
CAULDRON NF	79 F
CRAFTON ET XUNK NF	110 F
DANDY NF	95 F
DEEPER DUNGEONS NF	95 F
DESERT FOX NF	89 F
ELECTRAGLIDE NF	89 F
ELEVATOR ACTION NF	89 F
GRAND PRIX 500 CC NF	139 F
GHOST N GOBBELINS NF	85 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89 F
INTERNATL KARATE NF	95 F
IMPOSSABALL NF	89 F
JAIBREAK NF	65 F
KNIGHT GAMES NF	85 F
KUNG FU MASTER NF	89 F
Les Pyramides d'Atlantis NF	139 F
LES PASSAGERS du vent NF	285 F
LIGHT FORCE NF	89 F
MARACAIBO NF	125 F
M'ENFIN NF	135 F
1001 BC NF	120 F
MGT NF	129 F
MISSION ELEVATOR NF	89 F
MOVIE NF	89 F
NEMESIS NF	89 F
PACIFIC NF	110 F
RANA RAMA NF	89 F
RELIEF ACTION NF	155 F
SABOTEUR NF	95 F
SAPIENS NF	125 F
SIGMA NF	95 F
SHAOLIN' ROAD NF	99 F
SARACEN NF	89 F
SKYFOX NF	95 F
STRYFE NF	135 F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95 F
TARZAN NF	89 F
THAI BOXING NF	85 F
THE GOONIES NF	99 F
THE SENTINEL NF	89 F
THANATOS NF	89 F
THEATRE EUROPE NF	110 F
TOBROUCK NF	119 F
TOMAHAWK NF	95 F
TRIVAL PURSUIT NF	175 F
UCHI MATA JUDO NF	89 F
V! NF	89 F

Créez votre Album ! DÉMENT ! Chaque Jeu 35 F

ALBUM ULTIMATE	
ALIENS	LEGEND OF KAGE
AMERICA'S CUP	MIAMI VICE
ANTIRIAD	NEXUS
Bounty Bob strikes back	NIGHT SHADE
BREAKTHRU	RAID
BRUCE LEE	REBEL PLANET
CAULDRON 2	REVOLUTION
CITYSLIKER	SHORT CIRCUIT
CRYSTAL CASTLE	SILENT SERVICE
Frankie goes to Hollywood	STREET HAWK
GALVAN	TENTH FRAME
GREEN BERET	THE GREAT ESCAPE
IT'S A KNOCK OUT	TOP GUN
KNIGHT LORE	WORLD CUP 86
KNIGHT RIDER	XEVIOUS
KONAMI'S GOLF	YE AR KUNG FU 2
KWAH	ZORRO

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

125 F

Promotion: MANETTE SPEED KING 145F

EN JUILLET-AOUT, FRAIS DE PORT GRATUITS POUR TOUTE COMMANDE MINITEL

BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

HOLLYWOOD STAR
9, Bd Joseph Garnier
06000 NICE

LES MICROMANES CÂBLÉS savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h
TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615



*** NOUVEAUTES**
Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

SUPER ! En juillet et août, frais de port gratuits pour l'achat de 2 logiciels ou plus

(les soldes ne sont pas prises en compte)

AMSTRAD DISQUETTES ET PC1512

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SUPER PROMOTION 3 DISQUETTES VIERGES : 99 F

INCROYABLE !

ELITE TRIPLE PACK + GREAT GURAYON + AIRWOLF 2 + SPACE IN C	**145 F**
ERE HITS MACADAM BUMPER MISSION 2 + PACIFIC	**225 F**
LES EXCLUSIFS N° 1 + LEADERBOARD + TAI PAN + XEVIOUS + TOP GUN	**160 F**
OCEAN ALL STAR HITS + TOP GUN + SHORT CIRCUIT + GALVAN + KNIGHT RIDER + STREET HAWK + MIAMI VICE	**145 F**
AMSTRAD GOLD HITS N° 2 + BREAKTHRU + THE GOONIES + AVENGER + DESERT FOX + KONAMI'S GOLF	**145 F**
PACK FIL N° 2 + THE GREAT ESCAPE + REVOLUTION + CAULDRON 2 + SORCERY	**189 F**
ALBUM MELBOURNE NF + RED HAWK + ROCK N WRESTLE + STARION + LANCELOT	**145 F**
HIT PACK 1 NF + COMMANDO + BOMJACK + AIR WOLF + FRANCK BRUNO BOXING	**145 F**
LORICIEL HIT 1 + RALLY 2 + INFERNAL RUNNER + 3D FIGHT	**179 F**
LORICIEL HIT 2 + FOOT + TENNIS + 5e AXE	**179 F**
LORICIEL HIT 3 + Tony Truand + Aigle d'Or + Empire	**179 F**
KONAMIS GREATEST HITS NF + GREEN BERET + PING PONG + HYPERSPORTS + Ye ar Kung Fu	**145 F**
THEY SOLD A MILLION N°3 NF + KUNG FU MASTER + GHOSTBUSTER + RAMBO + FIGHTER PILOT	**145 F**
AMSTRAD-GOLD HITS NF + BEACH HEAD 2 + SUPER TEST DECATHLON + RAID + ALIEN 8	**145 F**
ALBUM FIL NF + THE WAY OF THE TIGER + V!... VISITEURS + GUNFRIGHT	**195 F**
THEY SOLD A MILLION N°2 NF + BRUCE LEE + MATCH POINT (Tennis) + KNIGHT LORE + MATCH DAY (Foot)	**145 F**
THEY SOLD A MILLION N°1 NF + BEACH HEAD + DECATHLON + SABRE WULF + JET SET WILLY	**145 F**

NOUVEAUTES !*

BASKETBALL NF	145 F
BEST OF 3D NF	145 F
BLACK MAGIC NF	145 F
COSA NOSTRA NF	195 F
COSMIK CHOCK Absorber NF	165 F
GAME OVER NF	145 F
GUNSLINGER NF	145 F
INDIANA JONES NF	145 F
INERTIE NF	175 F
INVITATION NF	195 F
KILLED UNTIL DEAD NF	145 F
LAST MISSION NF	195 F
Les Chiffres et les Lettres NF	275 F
LIVINGSTONE NF	195 F
Les Passagers du vent 2 NF	285 F
MAG MAX NF	145 F
MARCHE A L'OMBRE NF	195 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	145 F
MUTANTS NF	145 F
NEMESIS the WARLOCK NF	145 F
NINJA NF	145 F
PAPER BOY NF	135 F
PROHIBITION NF	195 F
PULSATOR NF	145 F
QUARTET NF	145 F
RENEGADE NF	145 F
ROAD RUNNER NF	145 F
SAMOURAI TRILOGY NF	145 F
SLAP FIGHT NF	145 F
STAR RAIDER 2 NF	145 F
STIFFLIP AND CO NF	135 F
SUPER SOCCER NF	145 F
TAI PAN NF	145 F
TANK NF	145 F
WIZBALL NF	145 F
WONDERBOY NF	145 F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF	145 F
+ ARKONOID NF	145 F
ARMY MOVES NF	145 F
ASPHALT NF	165 F
+ BARBARIAN NF	135 F
BIG BAND NF	195 F
BOB WINNER NF	169 F
BOMBJACK 2 NF	139 F
BUBBLER NF	145 F
+ 3D GRAND PRIX	140 F
COBRA NF	139 F
DEEPER DUNGEONS NF	145 F
ENDURO RACER NF	145 F
EXPRESS RAIDER NF	145 F
FER ET FLAMME NF	249 F
FLASH NF	195 F
GAUNTLET NF	145 F
GRAND PRIX 500 CC NF	169 F
HEAD OVER HEALS NF	145 F
HMS COBRA NF	299 F
IKARI WARRIOR NF	139 F
INFILTRATOR NF	139 F
KYA NF	195 F
+ LEADER BOARD NF	139 F
+ LE PASSAGER DU TEMPS NF	195 F
LEVIATHAN NF	145 F
MARIO BROTHERS NF	145 F
MARTIANOIDS NF	145 F
MEURTRES EN SERIES NF	299 F

HIT PARADE

METRO CROSS NF	145 F
MONOPOLY FR NF	245 F
SCALEXTRIC NF	245 F
SCRABBLE FR NF	220 F
SCRAM NF	165 F
SILENT SERVICE NF	139 F
SUPER CYCLE NF	139 F
SPACE HARRIER NF	139 F
STREET HAWK NF	135 F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	199 F
TERRA CRESTA NF	139 F
TOP GUN NF	139 F
TOP SECRET NF	220 F
TT RACERS NF	145 F
+ WINTER GAMES NF	145 F
WORLD GAMES NF	145 F
ZOX 2099 NF	175 F

1001 BC NF	165 F
ACROJET OF AGE NF	145 F
AFFAIRE SYDNEY NF	195 F
ASTERIX NF	149 F
ATHLETES NF	175 F
BACTRON NF	169 F
BATAILLE d'Angleterre NF	195 F
BATAILLE pour Midway NF	195 F
BAT MAN NF	130 F
BILLY LA BANLIEUE NF	179 F
CAULDRON 2 NF	130 F
CRAFTON ET XUNK NF	165 F
DEMAIN HOLOCAUSTE NF	245 F
DESPOTIK DESIGN NF	175 F
DRAGON' LAIR 2 NF	145 F
GHOST N GOBBELINS NF	139 F
HARRY ET HARRY NF	169 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	145 F
JAIBREAK NF	145 F
KUNG FU MASTER NF	135 F
LE PACTE NF	199 F
Les Pyramides de l'Atlantis NF	169 F
Les PASSAGERS du VENT NF	295 F
LIGHT FORCE NF	139 F
MANHATTAN NF	149 F
MARACAIBO NF	169 F
MASQUE NF	179 F
M'ENFIN NF	179 F
NEMESIS NF	145 F
RELIEF ACTION NF	195 F
SAPIENS NF	169 F
SCRAM FR NF	165 F
SCOTT WINDER NF	225 F
SIGMA 7 NF	145 F
SKYFOX NF	145 F
STIKE FORCE HARRIER NF	129 F
STRYFE NF	195 F
TARZAN NF	145 F
THAI BOXING NF	129 F
THEATRE EUROPE NF	185 F

THE SENTINEL NF	145 F
TOBROUCK NF	169 F
TOMAHAWK NF	145 F
TRIVIAL PURSUIT NF	229 F
UCHI MATA JUDO NF	135 F
ZOMBI NF	165 F

Soldes démentes !

59 F

AIRWOLF	NEXUS
AMERICA'S CUP	PACIFIC
BREAKTHRU	PING PONG
BRUCE LEE	REVOLUTION
CRYSTAL CASTLE	SHORT CIRCUIT
FIRELORD	TENTH FRAME
GALVAN	THE GREAT ESCAPE
HYPERSPORTS	WORLD CUP 86
KONAMI'S GOLF	XEVIOUS
LEGEND OF KAGE	YE AR KUNG FU 1
MACADAM BUMPER	YE AR KUNG FU 2
MOVIE	ZORRO

PC 1512

PC HITS + TOP GUN + THE GREAT ESCAPE + THE DAMBUSTERS + STRIP POKER **245 F**

ALTERNATE REALITY NF	195 F
ARKANOID NF	195 F
BOB WINNER NF	220 F
BRUCE LEE NF	195 F
DESTROYER NF	245 F
ECHECS 3D NF	195 F
F15 STRIKE EAGLE NF	195 F
GAUNTLET NF	195 F
GRAND PRIX 500 CC NF	195 F
HACKER NF	195 F
HMS COBRA NF	295 F
INFILTRATOR NF	195 F
KARMA NF	235 F
LES PASSAGERS du vent NF	285 F
MARCHE à l'ombre NF	245 F
MASTERS OF UNIVERS NF	195 F
MEURTRES EN SERIE NF	295 F
MGT NF	195 F
MOVIE MONSTER NF	245 F
PSI 5 TRADING company NF	195 F
PROHIBITION NF	245 F
SCRABBLE NF	245 F
SCRAM NF	245 F
SHANGAI NF	195 F
SILENT SERVICE NF	225 F
SOLO FLIGHT NF	195 F
STRIP POKER NF	195 F
SUBBATTLE Simulator NF	225 F
SUPER TENNIS NF	195 F
SUMMER GAMES II NF	195 F
SWORLD SAMOURAI NF	195 F
TAI PAN NF	145 F
TAG TEAM WRESTLING NF	195 F
THE DAMBUSTERS NF	195 F
TOP SECRET NF	229 F
WINTER GAMES NF	195 F
WORLD GAMES NF	245 F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration ___/___ Signature ________

AMS 07/87

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 TO8 MO5 MO6 MSX C64 PC 1512 ATARI-ST Numéro de membre



STRIKER

Ah... Quelle journée ! Faire le taxi avec mon hélico pour trois espions, récupérer des fûts d'importance stratégique, sauver des personnes coincées sur le toit d'une tour en flammes puis détruire l'usine des missiles ennemie, ce ne fût pas du gâteau. Surtout qu'à chaque fois il m'a fallu traverser les lignes ennemies sous un feu nourri. Non, ne partez pas ! Ce n'est pas Supercopter, mais Striker, un superbe jeu d'arcade pour le PC 1512, que vous ne trouverez pourtant pas en magasin. Héhé...

Déballage

Striker m'est parvenu sous forme compactée : un seul fichier contient tous les fichiers nécessaires, préalablement compactés. Il suffit de lancer le programme Arce fourni, pour obtenir ces derniers, au nombre de huit. La documentation se trouve dans un des fichiers. Une fois le jeu lancé, apparait un écran indiquant, oh surprise, qu'on est prié de copier et de diffuser ce logiciel, que sa duplication et sa vente à des fins commerciales est interdite, mais que par contre si le jeu est apprécié, Derek Williams (l'auteur) aimerait bien recevoir 10$. Eh oui, Striker est un jeu en Shareware. C'est pour ça que vous ne le trouverez dans aucun magasin, mais sur beaucoup de disques durs.

Le thème

Vous pilotez un hélicoptère de combat, muni d'une mitrailleuse frontale et de bombes. Les munitions sont illimitées, heureusement. Cinq missions vous attendent, toutes plus dures les unes que les autres, et à chaque fois il vous faudra traverser les lignes ennemies afin de pouvoir accomplir votre tâche. La première mission consiste à récupérer trois espions sans les tuer (c'est plus correct), la seconde à les déposer sur le toit de votre ambassade sains et saufs, la troisième à embarquer des fûts d'importance stratégique. La quatrième mission est plus humanitaire : des personnes vous font faire le remake de la tour infernale et comptent sur vous pour aller les récupérer sur le haut de la tour avant que les flammes ne les atteignent. Dans la cinquième et dernière mission, la nation est en péril : l'ennemi ayant construit son usine à missiles, il est prêt à expédier quelques prototypes sur votre pays, attention touchante. En tant que héros, il vous faut assumer, et partir détruire les trois complexes industriels, avant que trois missiles ne soient chargés sur le lanceur. Comme vous le constatez, l'action est variée, il et vous faudra bien des heures avant de pouvoir ne serait-ce qu'apercevoir l'usine à missiles.

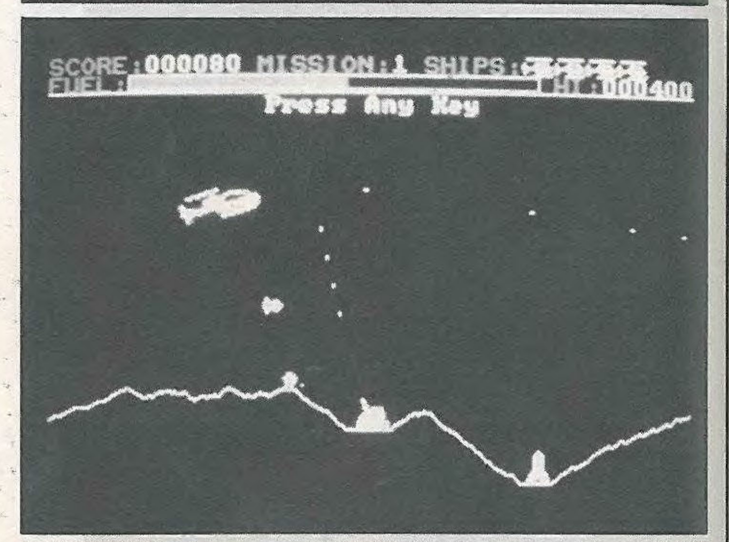
Les graphismes, la qualité

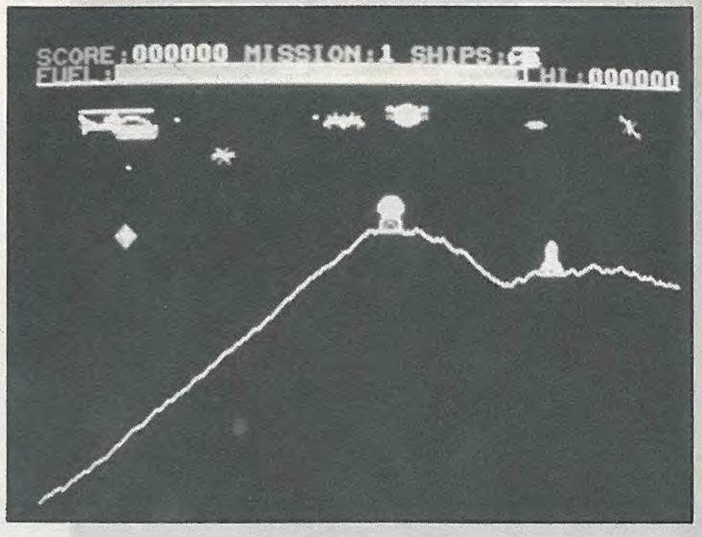
Côté graphisme la qualité est irréprochable. Scrolling latéraux doux, déplacement de l'hélicoptère et explosion des bombes très réalistes, le meilleur étant sans aucun doute la séquence où les espions courent à toute vitesse vers l'hélico. De nombreux ennemis, à part le relief très accidenté, tentent de vous détruire : des canons au sol, des fusées, des mines volantes qui tirent aussi, des mines indestructibles font partie de ces charmants éléments. Quatre niveaux de difficulté sont disponibles. Autant le premier vous laisse quelques chances de survie, autant le dernier est quasi-infranchissable. Tout est configurable à volonté, le joystick, les touches pour jouer au clavier, la palette de couleurs. Les meilleurs scores sont conservés par niveau, avec le nom du héros.

Briefing de retour de mission

Striker nous prouve que d'excellents jeux peuvent exister sur le PC 1512, et que le Shareware rime très souvent avec qualité. Votre mission réelle consiste à encourager les programmeurs comme Derek Williams qui permettent à tous de profiter, pour une participation très modique, de logiciels superbes.







Pour se procurer (gratuitement) Striker :
OUF : 10, rue St-Nicolas, 75012 Paris. Tél. (1) 43.44.82.65
GUFIH : 37 bd, St Jacques, 75014 Paris. Tél. (1) 45.65.10.11.
Recommandez-vous d'Amstrad Magazine





LES PASSAGERS DU VENT 2



Les personnages de Bourgeon sont attachants. L'histoire est passionnante. Les graphismes (regardez un peu les photos d'écran) sont superbes. La musique est agréable.

Editeur : Infogrames
Auteur : d'après F. Bourgeon
Genre : aventure
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★★★



Les personnages attachants

L'héroïne, Agnès de Roselande, appelée Isa après que son nom et son titre de comtesse lui aient été usurpés, possède un charme irrésistible ! Elle a fait la connaissance, dans le premier volume, d'un marin breton nommé Hoël. Celui-ci, accusé de meurtre, fuit la France. A coté de la belle Isa et de son amoureux au cœur tendre, vivent des personnages divers et étranges : Etienne de Viaroux, salaud qui veut à tout prix se faire l'héroïne ; le capitaine Boisbœuf, négrier ; le roi du Dahomey, Kpengla ; Houan, fidèle esclave d'Isa. Montaguère fait aussi partie du voyage. Tandis que St Quentin, gentil chirurgien du premier épisode, resté en France, ne fera pas partie de l'aventure.

L'histoire passionnante

Le premier tome de la bande dessinée de Bourgeon "La fille sous la dunette" est fourni avec le logiciel "Les Passagers du Vent 1". Si vous abordez l'histoire en commençant directement par le volume 2, vous risquez de ne rien comprendre du tout. L'aventure complète comprend cinq livres : La fille sous la dunette, Le ponton, Le comptoir de Juda, L'heure du serpent et Le bois d'ébène. Le volume deux du logiciel commence au tome 4 de la bande dessinée. Commencez de toute façon par lire au moins le premier livre, vous ne le regretterez pas. L'action se déroule à la fin du dix-huitième siècle entre la France, l'Afrique et l'Amérique. Isa veut retrouver son titre de comtesse usurpé par une amie d'enfance après qu'elles aient échangé leurs vêtements, pour jouer. Le but, dans l'épisode qui nous intéresse, est de sauver Hoël, empoisonné par Etienne de Viaroux.







Les graphismes superbes

Regardez vous-même ! L'atmosphère qui ressort des bandes dessinées de Bourgeon est fidèlement retranscrite. Bien que beaucoup plus fins et nuancés sur papier, les dessins sur Amstrad ne trahissent pas le style de l'auteur.

La musique agréable

Pour une fois, la musique ne se place pas par-dessus le jeu, comme une sauce trop forte ou trop colorée. L'ambiance qui ressort des morceaux originaux correspond bien à l'atmosphère des Passagers du Vent.
Si l'idée de départ est originale et intéressante, le résultat est décevant. Le jeu est divisé en huit scènes. Chacune d'entre elles est représentée à l'écran par un grand dessin principal sur lequel s'affichent de temps en temps des icônes. La petite fenêtre en bas et à gauche montre le personnage validé par le joueur et le texte à droite affiche ce que dit ou pense ce personnage. La seule chose à faire est de déplacer un curseur (lent et saccadé) sur l'écran, de chercher où se trouvent les personnages dans le dessin principal (ce n'est pas de la tarte) et de suivre le dialogue en validant les têtes une par une. De temps en temps, le joueur peut choisir entre deux répliques et c'est tout. Ce n'est pas un film dont vous être le héros car l'initiative du joueur reste beaucoup trop restreinte.

Patrick Yoann

HITS COLLECTION 1

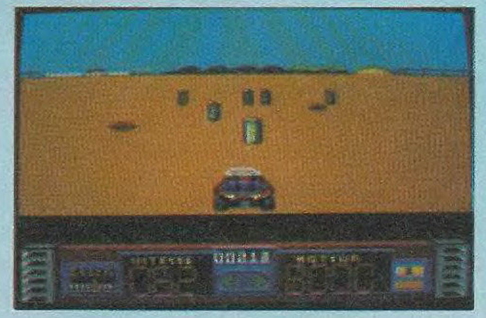
Quatre jeux pour le prix d'un ! Voilà l'attrait principal des compilations. Encore faut-il que les jeux soient jouables et de bonne qualité. Ici, nous avons affaire à quatre imitations de logiciels existants. Aucune originalité, donc, mais des principes qui ont fait leur preuve dans une réalisation tout à fait correcte.

Editeur : Chip
Auteur : Carlo Perconti
Genre : compilation
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★
Originalité : ★

Devil's castle

Mon premier est une imitation de Sorcery. Le personnage vole, se place devant des portes qui s'ouvrent en faisant le même bruit, des choses pompent l'énergie tandis que des marmites restituent les forces. Les objets s'échangent en pressant la touche "feu" et le décor s'inspire allègrement du jeu de référence. Seule l'histoire varie un peu. Nous sommes en 3999 et les forces du mal ont envoyé un méchant démon dans le passé afin d'anéantir l'humanité. Pour empêcher la destruction de la planète, le joueur doit chercher dans un château des clefs qui lui permettront d'ouvrir des portes et peut-être de trouver le buste de Satan qui doit entrer en résonance nucléaire avec la terre dans un délai de trois jours. La réalisation n'atteint évidemment pas la perfection de Sorcery mais reste de bonne qualité.

Buggy 2



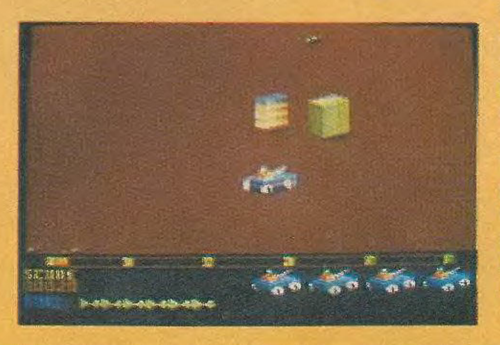
Mon troisième, c'est Buggy. Au volant de votre petite voiture, vous traversez le désert en essayant d'éviter des bidons et des trous. Le but est de franchir la ligne d'arrivée avant d'avoir épuisé le carburant. Des bosses vous permettent de sauter certains obstacles et de franchir le pont. Mais, en choisissant cette méthode, vous n'aurez pas de bonus. Un tableau de bord, dans le bas de l'écran, indique la vitesse, le niveau de carburant et le régime moteur. Mais je doute fort, vue la vitesse à laquelle défilent les obstacles, que vous puissiez regarder autre chose que la route !

Zaxx



Mon deuxième est une imitation de Zaxxon. Avec son scrolling en diagonale, ses missiles à tête chercheuse, ses lasers, ses soucoupes et, bien sûr, son robot Zaxx qu'il faudra détruire après avoir franchi la dernière forteresse. L'avion se pilote avec le joystick, il monte, descend, va à droite et à gauche mais garde toujours une vitesse constante. Il n'est possible ni d'accélérer ni de ralentir. Les premiers essais servent surtout à s'habituer à la perspective et à comprendre comment passer à côté d'un mur plutôt que de se "crasher" bêtement. Le scrolling est un peu saccadé mais tout-à-fait supportable. Le graphisme, comme dans les trois autres jeux, utilise le mode seize couleurs.

M.L.M. 3D



Mon dernier est un module lunaire motorisé. Voilà une drôle d'histoire. Vous vous retrouvez sur la lune, contre votre volonté et sans savoir pourquoi. Que voulez-vous ? Il faut vous échapper le plus vite possible. Pour cela, la seule solution est de rejoindre l'unique base lunaire possédant une fusée interplanétaire. Vos quatres M.L.M. sont armés de deux canons à plasma. Mais attention ! si vous devez vous échapper, c'est que vous avez de redoutables ennemis et qu'ils sont prêts à tout pour empêcher votre évasion. De plus, quand les premiers obstacles seront franchis et que vous serez devant la fusée, il vous faudra encore trouver une clef codée avant de pouvoir décoller. Mon dernier utilise le même scrolling latéral que mon deuxième.
Mon tout, c'est HITS COLLECTION 1, et c'est bien.

Patrick Yoann

TOUT AMSTRAD EN 4 PAGES

ORDINATEURS AMSTRAD

ORDINATEURS CPC AMSTRAD	
-CPC 464 COULEUR..........	2990
-CPC 464 MONOCHROME.......	1990
-CPC 6128 COULEUR.........	3990
-CPC 6128 MONOCHROME..........	2990

PERIPHERIQUES CPC 464-664-6128

CABLES DIVERS CPC	
-CABLE DMP 2000 -1,5 M........	150
-CABLE FD1-LECTEUR DISK...	150
-CABLE LECTEUR K7.........	70
-KIT RALLONGE CPC 464.........	135
-KIT RALLONGE CPC 6128........	185

IMPRIMANTES	
-IMPRIMANTE DMP 2000......	1690

LECTEURS DISK & K7 - CPC	
-DD1-LECTEUR DISK (A) CPC.	1990
-FD1-LECTEUR DISK (B) CPC.	1590
-LECTEUR K7 + CABLE...........	390

AUTRES PERIPHERIQUES CPC	
-AMSTEL 2 - INTERFACE MINITEL.	890
-CRAYON OPTIQUE AMSTRAD...	290
-CRAYON OPTIQ.DK'TRONIC...	310
-CRAYON ELEC.STUDIO 464/664...	395
-MP2-PERITEL/CPC464-6128..	490
-INTERFACE RS 232 CPC.........	590
-SSA1-SYNTHE.AMSTRAD......	390
-SOURIS AMX + 4 DAO.......	690
-SYNTHE TECHNIMUSIQ.DISK..	499
-SYNTHE.TECHNIMUSIQ.K7....	480

ORDINATEURS SINCLAIR

-ZX SPECTRUM +2 - 128Ko..	1990

JOYSTICKS

JOYSTICKS DE LA MARQUE	
-DOUBLEUR JOYSTICK AMSTRAD	110
-CONTROL-MANET-TO7/70/MO5.	160
-JOYSTICK THOMSON.........	120

AUTRES JOYSTICKS	
-JOYSTICK COMPETITION PRO.....	180
-DOUBLEUR JOYSTICK...........	120
-JOYSTICK AMSTRAD............	155
-JOYSTICK QUICK CHOC 1....	60
-JOYSTICK QUICK CHOC 2....	70
-JOYSTICK TURBO 2............	160

Lecteur disquette AMSTRAD DD1

~~2.490F~~ **1.990F**

avec interface Livré Complet avec CP/M 2 2 et Dr logo interface et câbles 3 pouces

A CREDIT 190 F comptant + 223,40 F en 9 mensualités

LECTEUR DISQUETTE FD1



~~1.990F~~ **1.590F**

sans interface 2' lecteur de disquette · Se branche sur le câble du DD1



BOITIER RANGEMENT 40 disquettes 3' **150 F**

Jostick AMSTRAD 155 F

Avec prise pour brancher une autre manette

Jostick seul 140 F

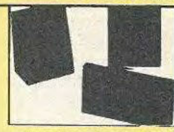
JOYSTICK Compétition PRO **220 F**



ADAPTATEUR COULEUR PÉRITEL
- MP1 pour CPC 464 **390 F**
- MP2 pour CPC 664/6128 **490 F**



INTERFACE SÉRIE RS 232 **590 F**



SYNTHE VOCAL STEREO **410 F**

SYNTHE VOCAL FRANÇAIS
- En cassette **390 F**
- En disquette **490 F**

Lecteur de cassette pour AMSTRAD CPC 664 CPC 6128

390 F





SOURIS AMX POUR CPC
Fournie avec 4 logiciels **690 F**

EN STOCK DISPONIBLE IMMEDIATEMENT

AMSTRAD



ENCORE MOINS CHER!

CPC 464

MONO	COULEUR
1.990F	**2.990F**
~~2.190F~~	~~3.390F~~

CPC 6128

MONO	COULEUR
2.990F	**3.990F**
~~3.390F~~	~~4.490F~~



AMSTRAD DMP 2000

1.690F ~~1.990F~~

CARTE BLANCHE pour cet achat **120 F** par mois

PROMOTION DISQUETTE

35F par 10
30F par 20
29F par 30
28F par 50

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

AMSTRAD

TRAITEMENT DE TEXTE

PCW 8512 **5926 F**

CARTE BLANCHE pour cet achat **360 F** par mois



CARTE BLANCHE pour cet achat **300 F** par mois

3997 F H.T. ou TTC 4740 F

PCW 8256

Livré avec imprimante et traitement de texte

Un micro-ordinateur avec traitement de texte et moins cher qu'une machine à écrire. (et plus pratique).

PC 1512 AMSTRAD

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

PC 1512

Lecteur disquette 360 Ko

PC 1512 SD
Ecran monochrome 4 997 F
Ecran couleur 6 890 F

PC 1512 DD
Ecran monochrome 6 290 F
Ecran couleur 8 190 F

Prix H T

DMP 3000
1 930 F
Prix H.T.



PC 1512

Avec disque dur 20 Mo

PC 1512 HD10
Ecran monochrome 9 990 F
Ecran couleur 11 890 F

PC 1512

16 BITS-8 MHZ-512 Ko
COMPATIBLE PC

CARTE BLANCHE SUR LE NOUVEL AMSTRAD PC 1512

MONOCHROME	/mois	COULEUR	/mois
PC 1512 SD	356 F	PC 1512 SD	490 F
PC 1512 DD	448 F	PC 1512 DD	583 F
PC 1512 HD 10	626 F	PC 1512 HD 10	761 F
PC 1512 HD 20	711 F	PC 1512 HD20	864 F

Profitez de cette occasion pour ouvrir votre Carte Blanche Hyper-C.B.

ORDINATEURS PRO - PC 1512

-PC 1512 SD COULEUR....... 8171
-PC 1512 SD MONOCHROME.... 5926
-PC 1512 DD COULEUR....... 9713
-PC 1512 DD MONOCHROME.... 7459
-PC 1512 HD 20 COULEUR.... 14101
-PC 1512 HD 20 MONOCHROME. 11848

ORDINATEURS TRAIT.TEXTE - PCW

-PCW 8256 -256 Ko......... 4740
-PCW 8512 -512 Ko......... 5926

PERIPHERIQUES PC 1512 & PCW

IMPRIMANTES PC 1512

-IMPRIMANTE DMP 3000...... 2290
-KIT RELIANT 1 PC A 2 IMPRIM. 590

PERIPHERIQUES PC 1512

-FD3 - LECTEUR DISQUE (B) PC. 1780

PERIPHERIQUES PCW 8256-8512

-LIGHT PEN-CRAYON OPTIQUE. 880
-ECRAN PROTECTION MONITEUR... 350
-EXTENSION 256 KO + MANUEL... 450
-FD2-LECT.DISK-B-PCW 8256. 1660
-INTERF.JOYSTICK MX 330 PCW.. 290
-PIED ORIENTABLE MONITEUR.... 350
-CABLE RALLONGE IMPRIMANTE... 190
-SOURIS + INTERFACE PCW... 1500

PROGRAMMES PRO PC 1512

GESTION COMMERCIALE PC 1512

-ALIENOR 2............... 1990
-LA COMPTA MEMSOFT........ 1990
-COMPTA LPC............... 1125
-COMPTABILITE SAARI....... 2350
-FACTURATION-STOCK FASSI.. 2350
-GESTION LPC-COMP/FAC/STK. 4980
-PAIE GIPSI............... 2350

UTILITAIRES PC 1512

-BASIC COMPILER PC 1512...... 1175
-GEM FONT & DRIVERS PACK..... 429
-GEM FONT EDITOR.......... 990
-GEM PROGRAMMERS TOOLKIT..... 1990
-TURBO EDITOR TLBOX PC....... 700
-TURBO GAMEWORKS TLBOX PC.... 700
-TURBO GRAPHIX TLBOX PC...... 700
-TURBO JUMBO (PACK) PC....... 2960
-TURBO DATABASE TLBOX PC..... 700
-TURBO PASCAL 87 + BCD - PC.. 1180
-TURBO PROLOGUE PC........... 1180
-TURBO TUTOR PC.............. 350
-YES YOU CAN (GENERATEUR). 1175

INTEGRES PC 1512

-CALCOMAT PC 1512............ 820
-DATAMAT PC 1512............. 820
-DBASE 3 PC.................. 9429
-DBASE 2 PC............... 1175
-EPISTOLE JUNIOR PC.......... 1175
-EVOLUTION SUNSET (GEM)... 1175
-FRAMEWORK PREMIER........ 1175
-GEM DRAW BUSINESS LIBRAR. 429
-GEM DIARY................ 429
-GEM DRAW................. 990
-GEM GRAPH................ 990
-GEM WORDCHART............ 990
-GEM WRITE................ 990
-GEM JT BASE.............. 590
-MULTIPLAN JUNIOR PC 1512.... 700
-MALETTE PRACTI (FIL)........ 1950
-REFLEX -BASE DONNEES..... 825
-REFLEX + WORKSHOP PC 1512... 1775
-SIDEKIK -PC 1512............ 390
-SIDEKIKE PC & COMPATIBLE.... 945
-SUPERCALC 3 -TABLEUR..... 890
-TEXTOMAT PC 1512............ 820
-VP PLANNER PC 1512.......... 1175
-WORD JUNIOR PC 1512......... 1175
-WORDSTAR 1512............ 890

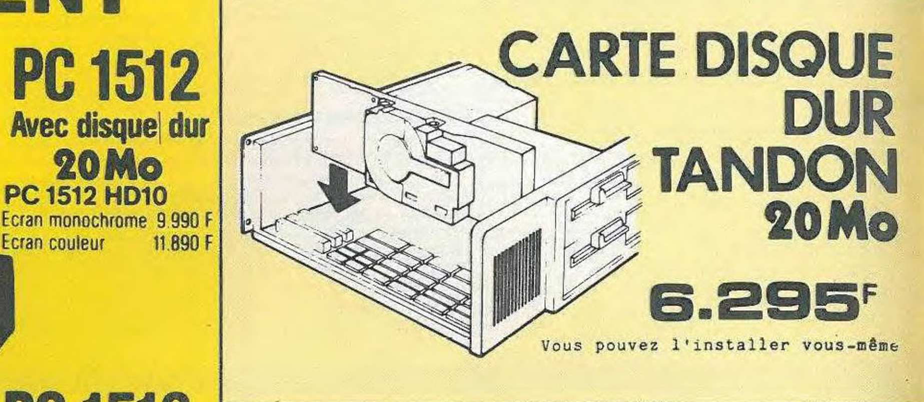
VOTRE PC 1512 AVEC DISQUE DUR IMMEDIATEMENT CHEZ HYPER CB!



DISQUES DURS TANDON

10 Mo	20 Mo	40 Mo
4.795 F	5.395 F	10.995 F

Nous vous installerons votre disque dur. Délai 48 H.



CARTE DISQUE DUR TANDON 20 Mo

6.295 F

Vous pouvez l'installer vous-même

PROGRAMMES PRO PCW

GESTION COMMERCIALE PCW

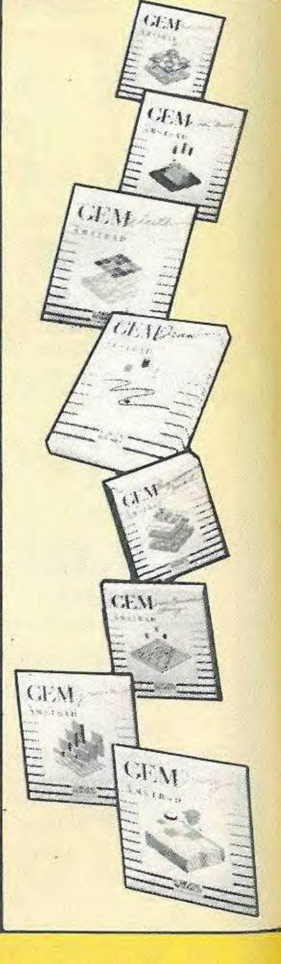
-ALIENOR COMPTA PCW (LOGICYS) 1060
-ANALYSE FINANCIERE (LOGYS).. 240
-PAYE CRESUS PCW (LOGYCIS)... 1175
-DEVIS TRAVAUX TALOS-LOGICYS. 1750
-FACTUR.STOCK (LOGICYS)... 1755
-GESTION DOMESTIQ.(LOGYS). 250
-NOSTRADABUR-ANALY.FINANC. 490
-OPTICAISSE............... 790

INTEGRES PCW 8256-8512

-ACT 1 (LOGICYS)......... 810
-DATAMAT PCW................. 590
-DBASE 2 PCW................. 790
-DBASE 2 - GENERATEUR APPLIC. 220
-GESTION ASSOCIATION...... 1190
-GESTION FICHIERS (LOGYS). 260
-GESTION COMPTA + MAILING. 950
-MULTILPLAN PCW.............. 499
-POCKET BASE.............. 790
-POCKET CALC.............. 450
-POCKET WORDSTAR.......... 890

UTILITAIRES PCW 8256-8512

-AUTOFORMATION/ASSEMBLEUR..... 295
-AZERTY CLAVIER PCW........... 250
-C BASIC.................. 650
-COBOL (ANGLAIS) COMPILATEUR.. 550
-DB COMPILER.................. 790
-DR DRAW...................... 650
-DR GRAPH................. 650
-EXBASIC.................. 250
-GENECAR-GRAPHISME (COBRA)... 200
-PCW GRAPH.................... 395
-INTEGRE 2 PCW (LOGYS)........ 690
-PASCAL/MT+................... 650
-ROTATE - IMPR.BIDIRECTION.... 350
-TASPRINT - POLICE CARACT..... 250
-TELE TUTOR CLAVIER....... 490



Magasin Exposition-Vente

HYPER-CB

Communication

183 rue Saint-Charles
75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
Métro Place Balard

ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30

TOUT AMSTRAD EN 4 PAGES

GESTION

FAMILIAUX DISK

GESTION ENTREPRISE DISK - CPC

-COMPTABILITE LOGICYS	1640
-DEVIS TRAVAUX (LOGICYS)	1280
-FACTUR.PLUS (LOGICYS)	1390
-FACTURE-CAISSE (LOGICYS)	1390

GESTION FAMILLE DISK - CPC

-AGENDA (LOGYS)	165
-BUDGET FAMILIAL/LORICIEL	220
-CARNET ADRESSES (LOGYS)	165
-GESTION DOCUMENT (LOGYS)	180
-GESTION DOMESTIQUE-LOGYS	200
-GESTION FICHES (LOGYS)	200

HASARD-CHANCE-ASTRO DISK - CPC

-ERE DU VERSEAU	230
-GRAPHOLIGIE & BIORYTHME	199

INTEGRES DISK - CPC

-AMSWORD (TRAIT.TEXTE)	290
-CAHIER DE TEXTE (LOGYS)	165
-CALCUMAT	450
-C.A.O (LORICIEL)	410
-DATAMAT (BASE DONNEES)	450
-DBASE 2 (BASE DONNEES)	790
-INTEGRE 1 (LOGYS)	490
-LORIGRAPH (LORICIEL)	310
-MASTERFILE (AMSTRAD)	345
-MULTIPLAN	499
-POCKET BASE	790
-POCKET WORDSTAR	890

-SOLUTION	950
-SPACE MOVING	395
-TURBO DATABASE TOOLBOX	700
-TURBO GRAPHIX TOOLBOX	700
-TURBO PASCAL -BORLAND	940
-TEXTOMAT	450

UTILITAIRES DISK - CPC

-AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	295
-C COMPILER	450
-DAMS (ASSEMBLEUR)	395
-DB COMPILER	490
-DISCOLOGIE	350
-DR DRAW	670
-FIDO	185
-HERCULE (ESAT)	250
-LOGO FRANCAIS (COBRA)	180
-ODDJOB	200
-PASCAL 80 (CPM 2.2 & CPM +)	480
-POLYMAIL/POLYWORD	460
-POLYPLOT POLICE N° 1	460
-POLY/POLICE N° 2	250
-POLY/POLICE N° 3	250
-POLYPRINT/POLYWORD	490
-POLYPROGRAMME COMPLET N° 1	1186
-PRINTER PAC	185
-SCRIBE (LOGYS)	165
-SCRIPTOR (ESAT)	165
-SUPER SPRITE	185
-SYCLONE 2 (ESAT)	165
-SYSTEM X	165
-TRANSLOCK (ESAT)	185
-TRANSMAT	185
-U DOS	380
-ZEDIS 2	165

FAMILIAUX K7

GESTION FAMILLE K7 - CPC

-CAHIER TEXTE (LOGYS)	150
-GESTION DOMESTIQ.(LOGYS)	180
-GESTION FICHES (LOGYS)	180

HASARD-CHANCE K7 - CPC

-GRAPHOLOGIE & BIORYTHME	150
-LOTO	99

INTEGRES K7 - CPC

-AMSWORD (AMSTRAD)	245
-C.A.O (LORICIEL)	320
-LORIGRAPH (LORICIEL)	210
-MASTERFILE (AMSTRAD)	290
-SPACE MOVING	295

UTILITAIRES K7 - CPC

-AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	195
-AZIMUTAGE-REGLAG.LECT.K7	140
-DAMS ASSEMBLEUR	295
-INITIATION BASIC (AMSTR)	245
-PRINTER PAC	150
-SCRIPTOR (ESAT)	130
-SPIRIT	125
-SUPER SPRITE	150
-SYCLONE 2 (ESAT)	130
-SYSTEM X (ESAT)	160
-TOMCAT (ESAT)	130
-TRANSLOCK (ESAT)	150
-TRANSMAT	150
-ZEDIS 2	130

PROGRAMMES ÉDUCATIFS

EDUCATIFS AMSTRAD DISK

-ANATOMIE (CORE)	199
-ANIMALIER	180
-ASSIMIL (ANGLAIS)	590
-BALADE AU PAYS DE BIG BEN	250
-CAMELEMATHS (CORE)	199
-CALCUL MENTAL (LOGYS)	160
-CAMELEMOTS (CORE)	199
-GEOGRAPHIE	220
-VALISE AVEC KIT 1+2+3-COBRA	499
-KIT N°1 (COBRA)	299
-KIT N°2 (COBRA)	299
-KIT N°3 (COBRA)	299
-KIT N°4 (COBRA)	299
-KIT N°5 (COBRA)	299
-KIT N°6 (GEO) COBRA	299
-KIT N°8 (COBRA)	299
-MONDE (LE) - (CORE)	199
-QUATRE SAISONS	199
-SQUELETTE (CORE)	199

EDUCATIFS K7 - CPC

-ANATOMIE (CORE)	150
-ASSIMIL (ANGLAIS)	550
-ATTRAPE MOTS	99
-CAMELEMATHS (CORE)	150
-CAMELEMOTS (CORE)	150
-FRANCE (LA) - (CORE)	150
-HISTOQUIZ (COBRA)	120
-LOGIFORMES	120
-MONDE (LE) - (CORE)	150
-N°01 - MEMORAN (ORTHOGRAPHE)	140
-N°02 - AMSTERM (PLURIELS)	140
-N°03 - NOMBRES + DICO	140
-N°04 - MATHASARD (CALCUL)	140
-N°05 - ORTHO-REPER(ALG+GEOM)	140
-N°06 - VOCABULAIRE	140
-N°07 - CONJUGAISON	140
-N°09 - AMSCOM PENDULE	140
-N°10 - TABLES & DECIMALES	140
-N°11 - PROBLEMES COURS MOY	140
-N°12 - PROBLEMES 6 EME	140
-N°15 - PARTICIM	140
-N°17 - SYSTEMETH OPERAM	140
-N°19 - GEO (FRANCE)	140
-NUMERUS	150
-NUMEROLOGIE	120
-ORTHOSTRAD (CORE)	150
-PITMAN DACTYLO (FRAPPE)	99
-PLANETE BASE	150
-SQUELETTE (CORE)	150

HOUSSES ORDINATEUR

HOUSSES AMSTRAD

-HOUSSE CLAVIER 464/664	80
-HOUSSE CLAVIER CPC 6128	80
-HOUSSE LECT.DISK DD1/FD1	70
-HOUSSE MONIT.COUL.CTM644	130
-HOUSSE MONIT.MONO.GT65	130

RANGEMENTS DIVERS

BOITES RANGEMENT DISK

-BOITIER RANGE.50 DISK 3'	150
-ETUI PROTECTION K7	3

PROMOTION AU CHOIX 30 F/40 F LA CASSETTE

-180 !	40
-5 A SIDE	40
-APPRENTICE (THE)	30
-BACK TO REALITY	30
-BIG SHOPBANNER	30
-CAVES OF DOOM	30
-CERBERUS	30
-CHILLER	30
-CONQUEST	40
-FEUD	30
-FINDERS KEEPERS	30
-FIVE A SIDE SOCCER	40
-FLY SPY	30
-FORMULA 1 SIMULATOR	30
-GOLDEN TALISMAN	40
-GUZILLER	30
-HOLE IN ONE	40
-INTO OBLIVION	30
-KANE	30
-KENTILLA	30
-KILLAPEDE	30
-KNIGHT TYME	40
-LAST V8	40
-LOCOMOTION	30
-MOLECULE MAN	30
-MONTERAQUEOUS	30
-NINJA	40
-NUCLEAR HERST	30
-ONE MAN AND HIS DROID	30
-PIPELINE	30
-RADZONE	30
-SHORTS FUSE	30
-SOUL OF ROBOT	30
-SPEED KING	30
-SPELLBOUND	40
-STORM	30
-TROLLIWALLIE	30
-XCEL	30
-ZUB	40

PROMOTION INTEGRES AMSTRAD

-MINIFILE (AMSTRAD)	35

99 F LA DISQUETTE

PROMOTION JEUX DISK AMSTRAD

-PACK MASTERTRONIC N°1/3 JEUX	99
-PACK MASTERTRONIC N°2/3 JEUX	99
-PACK MASTERTRONIC N°3/3 JEUX	99

PAPIER LISTING

PAPIER LISTING 11'

-1000 FEUILLES DOUBLES 11'	360
-2500 FEUILLES SIMPLES 11'	230
-500 FEUILLES SIMPLE 11'	65

PAPIER LISTING 12'

-1000 FEUILLES DOUBLES 12'	390
-2500 FEUILLES SIMPLES 12'	240
-500 FEUILLES SIMPLES 12'	80

ETIQUETTES LISTING

-3000/1 ETIQUETTE 107x48	340
-4000/1 ETIQUETTE 89x36	310

PAPIER FEUILLE A FEUILLE

-500 FEUIL.PAPIER LETTRE	99

RUBANS IMPRIMANTES

RUBANS IMPRIMANTES AMSTRAD

-RUBAN DMP 1000	99
-RUBAN DMP 2000	99
-RUBAN PCW	99

JEUX DISQUETTES

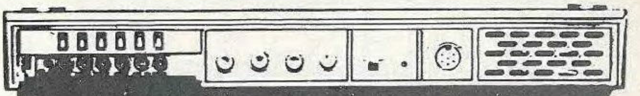
JEUX PC 1512

-ARCHON	360
-BOULDERDASH	120
-BRIDGE MASTER	490
-BRUCE LEE	235
-CHESS MASTER	520
-CYRUS 2 CHESS	245
-DAMBUSTER	235
-DECISION DESERT	230
-ECHEC 3 D	195
-F 15 STRIKE EAGLE	290
-FLIGHT SIMULATOR	490
-HELLCAT	235
-HISTOIRE D'OR	310
-JET (SIMULATION PILOTAGE)	590
-MEAN 18 (GOLF)	240
-M.G.T	230
-ONE ON ONE	360
-ORPHEE	300
-PASSAGERS DU VENT (LES)	320
-PINBALL CONSTRUCTION SET	360
-PISTOP 2	230
-SEVEN CITIES OF GOLD	360
-SHANGAI	220
-SILENT SERVICE	260
-SOLO FLIGHT	210
-SPTIFIRE ACE	210
-STARFLIGHT	440
-STARGLIDER	290
-SUMMER GAMES 2	245
-TEMPLE APSHAI	290
-TERA	220
-TOP SECRET	300
-WINTER GAMES 1	220

JEUX DISQUETTES

JEUX PCW 8256-8512

-3 D CLOCK CHESS (PCW)	160
-AMSTRAMDAMES	200
-BATMAN	170
-BOUNDER DASH	220
-BRIDGE PLAYER	200
-CLASSIC INVADERS (THE)	190
-COLOSSUS CHESS	180
-FAIRLIGHT	160
-FORCE 4-MISSION DETECTOR	180
-GRAPHO-BIORYTHMES	200
-HISTOIRE D'OR	230
-LORD OF THE RINGS	280
-REVERSI	200
-STRIKE FORCE HARRIER	210
-TOMAHAWK	210
-TRIVIAL POURSUIT	270



16 chaînes

Transformer votre bon vieil Amstrad en véritable TV... Une sacrée idée, non ? Ce qui vous empêchera pas de continuer à jouer ou à programmer : vous pouvez alterner à loisir !

TUNER TÉLÉ 1390F

JEUX AMSTRAD • CASSETTES

-1001 BC.	140
-1815	150
-3 D FIGHT	140
-3 D GRAND PRIX	120
-50 JEUX	130
-5eme AXE	150
-ACES OF ACES	110
-AIGLE D'OR	170
-ALIENS 2	120
-AMSTRAD ACADEMY	100
-ANTIRIAD	99
-ASPHALT	140
-AVENGER	90
-BACTRON	140
-BATAILLE DE MIDWAY	120
-BATAILLE D'ANGLETERRE	120
-BATAILLE BREVETS	220
-BATMAN	90
-BIG 4	100
-BIGGLES	110
-BILLY LA BANLIEUE	140
-BOMBJACK 2	90
-BOULDERDASH 3	80
-BREAKTHRU	100
-BUGGY	140
-CAPCOM 1942	90
-CAULDRON 2	90
-CHEOPS	149
-CHIP N° 1 - COMPILATION	120
-COLUSSUS CHESS 4	100
-COMBAT LYNX	90
-COSMIC SHOCK ABSORBER	110
-CYRUS 2 CHESS	110
-DAMBUSTER	100
-DANDARE	119
-DEACTIVATOR	110
-DESERT FOX	100
-DEVIL'S CASTLE	160
-DIAMANT /ILE MAUDITE	180
-DRAGON'S LAIR	80
-DRAGON'S LAIR 2	90
-EAGLE NEST	100
-ELITE (EN FRANCAIS)	170
-FAIRLIGHT	140
-FINDERS KEEPERS	30
-FOOT	140
-FOURMOST ADVENTURE	110
-GALACHIP	140
-GAUNTLET	99
-GESTE D'ARTILLAC	280
-GHOSTS'N'GOBLINS	90
-GIFT PACK	90
-GOLD HITS	120
-GRAND PRIX 500 CC	160
-GREEN BERET	100
-HACKER 2	99
-HEPISS (L')	120
-HERITAGE 1 (L')	180
-HIGHLANDER	80
-HIT PACK	110
-HMS COBRA	290
-HOBBIT	150
-IKARI WARRIOR	90
-IMPOSSIBLE MISSION	110
-INFILTRATOR	110
-JEUX SANS FRONTIERES	110
-KNIGHT RIDER	99
-KONAMI'S COIN-GOLF	110
-KRAFTON ET XUNK	130
-LAUREATS (LES)	160
-LITE FORCE	100
-LORD OF MIDNIGHT	90
-LORD OF THE RING	150
-MACADAM BUMPER	160
-MANDRAGORE	260
-MARACAIBO	140
-MASSACRE A LA TOMATE	120
-M'ENFIN	150
-MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	220
-MEURTRE A GRANDE VITESSE	199
-MEURTRE EN SERIE	240
-M.G.T.	140
-MIAMI VICE	90
-MICRO SCRABBLE	210
-MINDSHADOW	100
-MINES DU ROI ACKANTUS	120
-MISSION ELEVATOR	90
-MONOPOLY	160
-MYSTERE DE KIKEKENKOI	180
-NEXUS	110
-NIGHT GUNNER	80
-OMEGA PLANETE INVISIBLE	270
-PACK FIL	140
-POUVOIR	180
-PRODIGY	180
-RALLYE 2	130
-RED HAWK	90
-REVOLUTION	110
-RODEO	160
-ROOM TEN	90
-SABOTEUR	99
-SAI COMBAT	99
-SAILING	130
-SAMANTHA FOX	100
-SAPIENS	140
-SCOOBY DOO	99
-SECRET DU TOMBEAU (LE)	160
-SHOCK WAY RIDER	90
-SHOGUN	110
-SILENT SERVICE	120
-SKYFOX	110
-SOLD A MILLION 1 (THEY)	110
-SOLD A MILLION 2 (THEY)	110
-SOLD MILLION 3 (THEY)	110
-SORCERY	99
-SPACE SHUTTLE	120
-SPITFIRE 40	110
-STAR GAMES	110
-STRATEGY	150
-STREET HAWK	90
-STRIKE FORCE HARRIER	100
-SUPER CYCLE	110
-SWEEVO'S WORLD	120
-SYNDROME (LE)	120
-TARZAN	110
-TEMPESTE	110
-TEMPLIERS (LES)	180
-TENNIS 3 D	140
-TENSIONS	140
-THAI BOXING	80
-THEATRE EUROPE	120
-TOBRUK 1942	110
-TOMAHAWK	110
-TONY TRUAND	140
-TOP GUN	110
-TOUR DU MONDE / 80 JOURS	120
-TRAILBLAZER	100
-TRANSAT ONE	140
-TRIVIAL POURSUIT	190
-TT RACER	110
-UCHI MATA	110
-VOLLEY BALL	160
-WINTER GAMES	100
-XARQ	120
-YIE AR KUNG FU 2	100
-ZAXX	160
-ZOIDS	100
-ZOX 2099	220

JEUX AMSTRAD • DISQUETTES

-1001 B.C.	210
-1815	199
-3 D FIGHT	200
-3 D GRAND PRIX	160
-50 GAMES	195
-5eme AXE	160
-ACES OF ACES	160
-AIGLE D'OR	200
-ALIENS 2	160
-ANTIRIAD	150
-ASPHALT	180
-AVENGER	160
-BACTRON	180
-BATAILLE D'ANGLETERRE	200
-BATAILLE BREVETS	220
-BATAILLE DE MIDWAY	220
-BATMAN	150
-BIG 4	140
-BIGGLES	150
-BILLY LA BANLIEUE	200
-BLUE WAR	210
-BOB WINNER	200
-BOMBJACK 2	150
-BREAKTHRU	150
-BRIDGE	300
-CAPCOM 1942	170
-CAULDRON 2	130
-CHIP N° 1 - COMPILATION	180
-COLOSSUS CHESS 4	140
-COSMIC SHOCK ABSORBER	190
-CYRUS 2 CHESS (ECHECS)	140
-DANDARE	120
-DEACTIVATOR	160
-DEMAIN HOLOCAUSTE	250
-DESERT FOX	160
-DEVIL'S CASTLE	200
-DIAMANT ILE MAUDITE	220
-DRAGON'S LAIR	120
-DRAGON'S LAIR 2	150
-EAGLE NEST	150
-ELITE (EN FRANCAIS)	200
-EMPIRE	230
-FAIRLIGHT	199
-FER ET FLAMME	280
-FOOT	200
-FRANCK BRUNO BOXING	150
-GAUNTLET	150
-GHOSTS'N'GOBLINS	130
-GLIDER RIDER	140
-GOLD HITS	180
-GRAND PRIX 500 CC	180
-HACKER 2	140
-HARRY AND HARRY	210
-HEPISS (L')	160
-HERITAGE 1 (L')	199
-HISTOIRE D'OR	199
-HIT PACK	130
-HMS COBRA	280
-IKARI WARRIOR	130
-IMPOSSIBLE MISSION	200
-INFILTRATOR	130
-KONAMI - 5 COMPILATION	150
-KRAFTON ET XUNK	200
-LIGHT FORCE	150
-MACADAM BUMPER	220
-MANDRAGORE	295
-MARACAIBO	180
-MASQUE	190
-MASSACRE A LA TOMATE	160
-M'ENFIN	190
-MEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	220
-MEURTRE EN SERIE	290
-MEURTRE A GRANDE VITESSE	150
-M.G.T.	180
-MIAMI VICE	110
-MINES DU ROI ACKANTUS	180
-MISSION ELEVATOR	160
-MONOPOLY	230
-MICRO SCRABBLE	250
-NEXUS	150
-NIGHT GUNNER	140
-OMEGA PLANETE INVISIBLE	275
-ONE	150
-ORPHEE	295
-PACIFIC	160
-PACK FIL	190
-PACTE (LE)	230
-PASSAGER DU TEMPS	240
-PASSAGERS DU VENT (LES)	299
-PAWN	230
-POUVOIR	200
-PRODIGY	150
-RAID OVER MOSCOU	120
-RALLYE 2	200
-RAMBO	99
-REVOLUTION	150
-RODEO	180
-ROOM TEN	130
-SABOTEUR	150
-SAI COMBAT	130
-SAMANTHA FOX	140
-SAPIENS	180
-SCOOBY DOO	140
-SECRET DU TOMBEAU (LE)	200
-SHOCK WAY RIDER	140
-SHOGUN	160
-SILENT SERVICE	170
-SKYFOX	185
-SOLD A MILLION 1 (THEY)	160
-SOLD A MILLION 2 (THEY)	150
-SOLD MILLION 3 (THEY)	140
-SORCERY +	150
-SPIN DIZZY	150
-SPITFIRE 40	140
-SPY VERSUS SPY	150
-SRAM	160
-SRAM 2	200
-STAR GAMES	150
-STRIKE FORCE HARRIER	150
-SUPER CYCLE	160
-SWEEVO'S WORLD	110
-S.W REPORTER	220
-SYNDROME (LE)	160
-TARZAN	160
-TEMPESTE	150
-TEMPLIERS (LES)	220
-TENNIS 3 D	170
-TENSIONS	170
-THAI BOXING	110
-THEATRE EUROPE	190
-TOBRUK 1942	160
-TOMAHAWK	150
-TONY TRUAND	200
-TOP GUN	150
-TOP SECRET	240
-TRAILBLAZER	140
-TRIVIAL POURSUIT	240
-TT RACER	160
-UCHI MATA	180
-UNION JACK	200
-V	140
-VOLLEY BALL	210
-WINTER GAMES	140
-XARQ	160
-YIE AR KUNG FU 2	170
-ZAXX	220
-ZOIDS	150
-ZOMBIE	160
-ZOX 2099	220

LIBRAIRIE INFORMATIQUE

PC 1512 AMSTRAD

MICRO APPLICATION

-LIVRE DU BASIC 2	179
-BIEN DEBUTER/PC 1512	149
-LIVRE DU GEM	199
-GUIDE DU BASIC	149
-LIVRE DU PC 1512 AMSTRAD	99
-GUIDE REFERENCE PC 1512	249
-TRUCS & ASTUCES	179

PCW AMSTRAD

MICRO APPLICATION

-BIEN DEBUTER AVEC LE PCW	129
-GRAND LIVRE DU PCW	179
-LIVRE DU PCW AMSTRAD	179

CPC 464/6128 AMSTRAD

MICRO APPLICATION

-N°1-TRUCS & ASTUCES CPC	149
-N°2-PROGRAMMES BASIC	129
-N°3 BASIC/BOUT D. DOIGTS	149
-N°4-AMSTRAD OUVRE TOI	99
-N°5-JEUX/LES PROGRAMMER	129
-N°6-BIBLE DU CPC AMSTRAD	249
-N°7-LANGAGE MACHINE	129
-N°8-GRAPHISMES/SONS CPC	129
-N°9-PEEKS & POKES	99
-N°10-LIVRE LECTEUR DISK	149
-N°11-EXTENSION & PERIPH	199
-N°12-LIVRE CP/M AMSTRAD	149
-N°13 IDEES POUR CPC	129
-N°14-ROUTINES CPC	149
-N°15-DEBUTER CPC 6128	99
-N°16-BIBLE/CPC 664/6128	199
-N°17-TRUCS/ASTUCES N°2	129
-N°19-PROGRAMMES EDUCATIF	179
-N°20-COM.MODEM/MINITEL	149
-N°21-LIVRE LOGO CPC/PCW	149
-BIBLE DU GRAPHISME + DISK	299
-BIBLE DU GRAPHISME	199
-LIVRE BASIC 6128 + DISK	249
-LIVRE DU BASIC 6128	149

750 F

Dimensions plateau : 105 x 62 x 70 cm
plateau écran : +16 cm
(ajouter 170 F de frais de port)

BUREAU ORDINATEUR

Magasin Exposition-Vente

HYPER-CB
Communication

183 rue Saint-Charles
75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
Métro Place Balard
ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT, ENVOYER CE BON A :

AMS 07/87

HYPER-CB Communication
183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tél. : 554.39.76

Nom ____________
Prénom ____________
Adresse ____________

Téléphone ____________
Code postal ____________
Ville ____________

Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au

Je désire recevoir : (remplir le tableau ci-dessous)

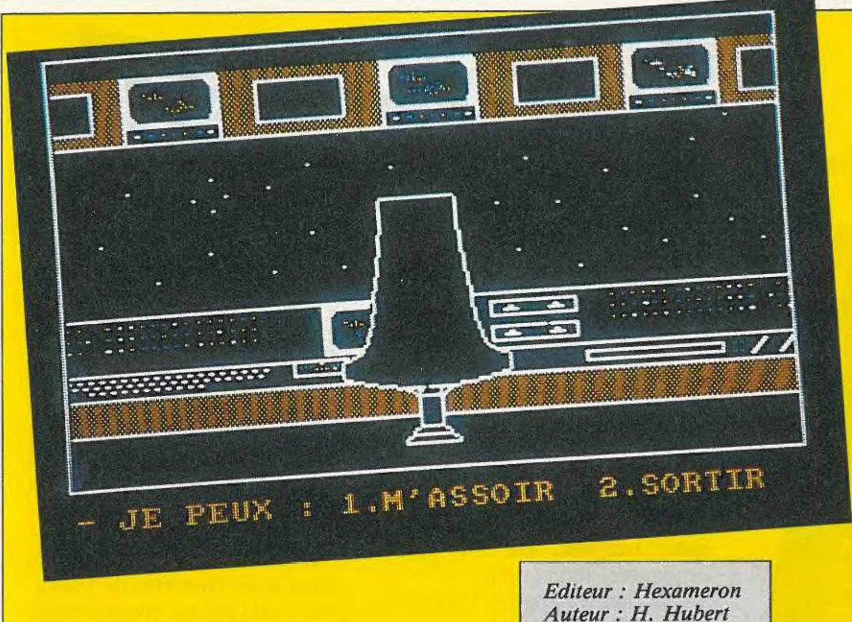
ARTICLE	QTE	PRIX	TOTAL

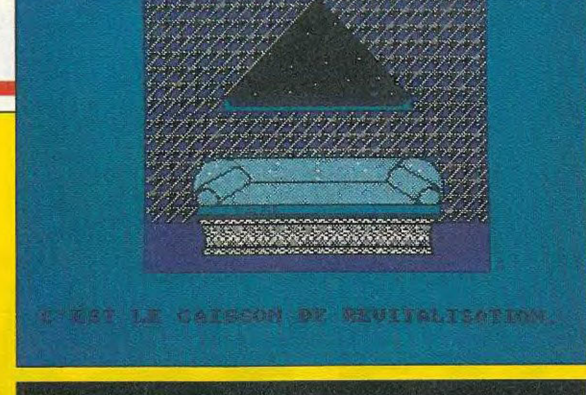
A CRÉDIT

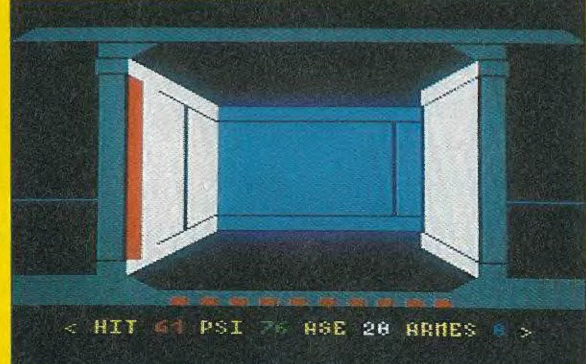
Je désire recevoir une offre préalable de crédit (CETELEM)
Montant de la commande ____________ F
Nombre de mensualités ____________ /mois
Versement comptant ____________ F
☐ chèque ☐ mandat-lettre ☐ CCP

Participation aux frais d'envoi
0 à 500 F ajouter + 30 F
+ 500 F ajouter + 55 F
Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F
CORSE-DOM-TOM nous consulter

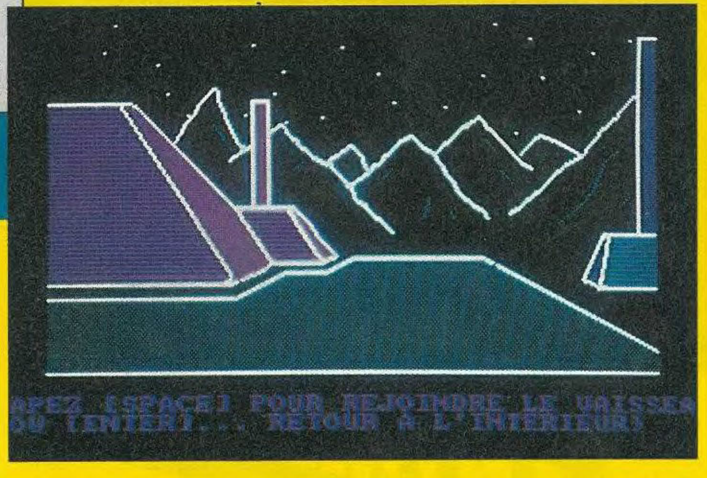
total de la commande
+
TOTAL GÉNÉRAL







Editeur : Hexameron
Auteur : H. Hubert
Genre : jeu de rôle
Graphisme : ★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★★★



PROPHÉTIE

Prenez comme principe de base le jeu de rôle, ajoutez-y un labyrinthe dans lequel le héros devra se déplacer, emballez le tout dans une histoire d'empire déchu, ajoutez encore un zeste de vaisseau spatial et vous obtiendrez "Prophétie". (Prévoyez tout de même deux disquettes pour caser le tout).

La chute du sixième empire

Commençons par l'emballage : l'histoire du sixième empire déchu. Il était (ou il sera) une fois un empire divisé en deux hiérarchies : l'une religieuse et l'autre politique. La hiérarchie religieuse n'était pas la plus simple. Contrôlant pas moins de quatre religions antagonistes, la Révérende Mère Atra se gardait une bonne part du gâteau. La brave Révérende était la seule à pouvoir communiquer directement avec les dieux et avait sous ses ordres les Prêtresses, les Amazones et les Moines Rouges, trois sectes fanatiques toutes dévouées à sa cause.

Faisons maintenant un peu de politique. Au sommet, non pas un Président de la République mais un empereur nommé Anort, en place depuis 652 ans et protégé par la Garde Impériale. L'assemblée est constituée de la noblesse, de la Confrérie des Maîtres Assassins et de la Guilde des Marchands Unifiés. Attendez, ce n'est pas tout !

Il nous faut encore étudier la chute de ce sixième empire. Tout allait bien dans le meilleur des mondes quand les marchands et les religieux ont voulu détrôner l'empereur. S'arrangeant pour faire porter le chapeau aux Moines Rouges et à la Révérende Mère, les marchands ont fait assassiner l'empereur par les maîtres assassins. Et voilà le travail ! L'empereur et la mère Atra ont passé l'arme à gauche ainsi que le sixième empire. Alors commence le septième empire, tyrannique et monstrueux.

Le messie en kit

Une prophétie annonce la venue d'un messie qui sauvera tout le monde. Votre mission sera de fabriquer ce messie par des manipulations génétiques ! Le résultat devra être un personnage hybride de six races. Alors, au boulot ! Commençons par créer notre personnage. Deux solutions : la création spontanée ou la création par accouplement en sélectionnant un personnage mâle existant et un autre femelle. Passons sur les différents points à affecter aux indices de force, perception, intelligence, etc. L'aventurier ainsi créé sera prêt à se lancer dans le labyrinthe.

Le labyrinthe

Nous avons vu que le personnage évolue dans un labyrinthe. Celui-ci est en trois dimensions représentées graphiquement par des murs blancs et des portes rouges. Chaque fois que l'on avance dans les couloirs, l'écran passe au noir avant d'afficher la vue suivante, ce qui casse le réalisme et fatigue rapidement les yeux. Le reste du graphisme, comme le cadre, le bas de l'écran ou encore la salle de pilotage des vaisseaux ne sont pas terribles non plus. Seules quelques images de chefs religieux sont appréciées.

La première chose à faire, quand on entre dans l'aventure, est de rechercher un métier, une religion et un vaisseau. Pour cela, il suffit d'entrer chaque fois que l'on rencontre une porte rouge et de suivre les instructions. Mais attention à certains pièges tels que le siège dévitaliseur qui vous fera prendre dix ans en trois secondes ! Je suis certain que beaucoup pourront prendre plaisir à suivre cette aventure et à tenter de "fabriquer" le messie. Ah ! si seulement la réalisation avait été un peu plus soignée ! Mais que voulez-vous ? On peut rarement tout avoir, alors sachons nous contenter des meilleures choses !

Patrick Yoann



ANTIRIAD

1 - Prendre l'armure et l'activer.
2 - Vous pouvez laisser Tal s'y recharger.
3 - Prendre une cellule d'énergie.
4 - Recherche le déplaceur de gravité.
5 - Rejoindre l'armure par le transportateur.
6 - Aller dans la pièce où se trouve le rayon et poser l'armure sur le support de droite.
7 - Diriger Tal dans la pièce de droite et prendre la cellule d'énergie.
8 - Retourner dans la pièce du rayon et attendez que les robots se tuent sur Tal. Ensuite, reprendre l'armure.
9 - Mettre l'armure contre le support de gauche de façon à ce que le canon de l'armure soit un peu dans la pierre.
10 - Descendre puis vite remonter : vous devez avoir le rayon.
11 - Diriger l'armure jusqu'à la barrière magnétique et diriger Tal pour qu'il prenne la mine d'implosion.
12 - Prendre l'inverseur de particules et aller dans la pièce 1.
13 - Diriger Tal pour qu'il prenne de l'énergie et rejoindre l'armure.
14 - Attention de vite diriger l'armure vers le générateur et de la poser avant qu'elle n'ait plus d'énergie.

Envoi de F. Poidevin

TOP SECRET

— Départ : Est, bas, bas, sors immeuble, ouest, ouest, entre banque.
— Dans la banque : banquier appelle Manu, prononce liberté à Manu, discute avec Manu, demande carte à Manu, prends liasses, prends carte, sors banque, ouest, nord.
— Dans le square : prends fleur, aide, sud, est, est, est, entre immeuble, haut, haut.
— Au dernier étage de l'immeuble : enfonce porte à l'est, est, est, ouvre placard, prends couteau, examine carreau, arrache carreau, prends carnet, lis carnet, examine carnet, examine carnet, découpe couverture, prends papier, lis papier, ouest, ouest, bas.
— Au premier étage de l'immeuble : frappe porte à l'ouest, demande pardon à l'homme, frappe porte à l'ouest, pose couteau, pose carnet, prends gants, frappe porte à l'est, donne fleur à femme, bas, sors immeuble, ouest, ouest, ouest, ouest, entre bar.
— Dans le bar : achète jeton au Barman, décroche téléphone, insère jeton, compose deux, compose deux, compose zéro, compose cinq, compose deux, compose zéro, compose cinq, prononce liberté, raccroche téléphone, sors, bar, ouest, entre église, entre confessionnal.
— Dans le confessionnal : prononce liberté à l'homme, glisse carte à l'homme, sors confessionnal, sors église, est (11 fois).
— Devant le cimetière : donne argent au gardien, nord, ouest, nord, examine tombe, prends lampe, est, est, ouvre crypte, entre crypte, pose clef de fer, prends corde, sors crypte, sud, ouest, sud, ouest, ouest, ouest, entre maison.
— Dans un hall non éclairé : allume lampe, examine piano, arrache corde piano, prends corde piano, éteinds lampe, sors maison, ouest, ouest, entre tabac.
— Dans la tabac : sors tabac, est, est, est, est, attrape client, fouille client, joe suis-moi, donne liasse à Joe, ouest (six fois), entre boulangerie, Joe vole clé au boulanger, sors boulangerie, ouest, ouest, nord, entre kiosque.
— Dans le kiosque : demande clef à Joe, frappe Joe, mords Joe, frappe Joe dans les parties, vole clef à Joe, sors kiosque, sud, est (sept fois), sud, sud, ouest, ouest, ouest, entre garage.
— Dans le garage : étrangle Riccardo avec la corde de piano, pose corde piano, prends tenailles, sors garage, est (douze fois).
— Devant le grillage de l'aéroport : enfile gant, découpe grillage avec tenaille, pose gant, pose tenaille, ouest (dix-sept fois).
— Devant la maison « fermée » : sonne porte, entre maison, attend, discute avec prostituée, sors maison, est, ouvre porte, entre maison, allume lampe, nord, est, cache sous le bureau, écoute, décroche tableau, compose deux, compose sept, compose quatre, compose un, prends trousseau, ouest, ouest, ouvre placard, prends arbalette, est, sud, sors maison, éteinds lampe, pose clef de bronze, est, est, est, est.
— Devant le garage : entre garage, prends barre, sors garage, est, est, est, est, est, nord, entre hangar, cache sous camion (quand le camion démarre, on fait) : accroche sous camion, attend cinq fois), saute camion.
— Au pied du mirador sur : tue garde avec arbalette, lance corde au mur, lance corde au mur, escalade mur, décroche corde, prends corde, rampe nord, tue garde avec arbalette, ouvre trappe, bas, nord, bas, sud, accroche corde, bas, ouvre porte au nord, nord, allume lampe, écarte barreau avec barre, fouille archive, sud, cherche cellule au président, ouvre porte, nord, bas, nord, nord, est (quatorze fois).
— Devant l'entrée d'un chantier : sud, sud, est (neuf fois), nord, ouest.

Envoi de Sylvain Tsapine

GAUNTLET

D'abord choisissez n'importe quel personnage (Thor, Merlin...). Chargez la première partie du jeu : lorsque vous verrez vos points de vie baisser à 200, appuyez sur la touche SHIFT du clavier : un autre personnage apparait. A ce moment là, faites-vous détruire, puis appuyez sur la touche 2 du pavé numérique, sur le bouton FEU du joystick et votre personnage réapparait alors avec 2000 points de vie ! Vous laissez mourir l'autre puis appuyez sur la barre d'ESPACE. Cette opération est renouvelable autant de fois que vous le voulez.

Envoi de
Hervé Decroix



Si vous n'avancez pas dans Fer et Flamme, tapez ce court programme :

```
10 a$(1)=''conan2020202001
10000600000000G1005561''
29A$(2)=''thorin2020202001
10000600000000N1005561''
30A$(3)=''questor202020200
110000600000000E1005561h''
40a$(4)=''ghor202020200110
0006000000V1005561''
50a$(5)=''merlin20202020011
0000600000000M1005561u''
60 OPENOUT ''groupe'':FOR
i=1 to 5:WRITE=9, a$(i):
NEXT i: CLOSEOUT
```

Attention, cette sauvegarde ''de groupe'' doit être faite sur une disquette quelconque. Les correspondances sont : questor/20/20/20/20/01/1000/0600/000000/E/1005561/h soient dans l'ordre : nom/force/intelligence/sagesse/dextérité/CA/points de vie/argent/points d'expérience/classe/?/sort. A vous maintenant de modifier la ''fiche signalétique'' de chaque personnage selon vos désirs...

Envoi de
Vincent Godefroy



Voici quelques éléments qui devraient vous permettre de résoudre les énigmes qui se posent encore à vous concernant Vera Cruz.

— Immeuble : 1 boite d'allumettes sympa St Etienne, 1 Lettre, 1 cendrier avec 2 mégots, 1 Rothmans, 1 Camel avec du rouge à lèvre, 1 paquet de Rothmans, 1 douille (à côté du fauteuil), 1 pistolet, 1 sac avec 1 paquet de Camel et des effets de toilette, 1 carnet, 1 fil noir dans la main gauche de Vera.

— Bureau : immatriculation de la BMW est 9111 CD 69, l'adresse de Nadine Lafeuille est 2, rue Balay St Etienne. Faites faire l'autopsie de Vera et demandez une analyse graphologique. Faites examiner le fil et consultez le réseau Diamant. Zielger habite 32, place Carnot St Etienne.



Pour prendre un char, il faut se positionner dessus, appuyer sur le bouton ''FIRE'' en même temps que vous tirez la manette vers l'arrière. Pour sortir du char, appuyez sur le bouton ''FIRE'' en même temps que vous poussez la manette vers l'avant.

Envoi d'
Arnaud Fuhrer



(Nous ne vous donnons que la première partie de la solution, sinon ce serait trop facile ! Ah, mais enfin...)

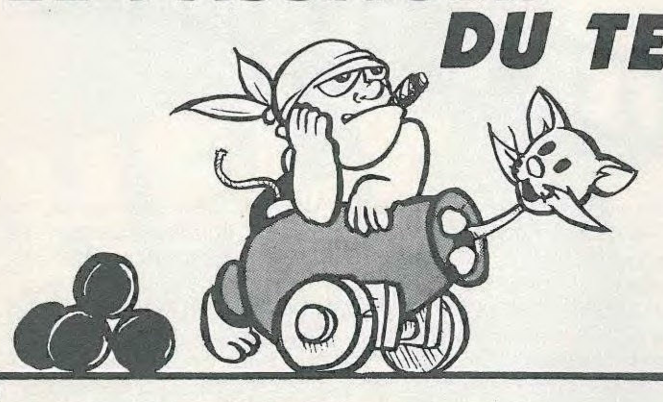
Examine poubelle, prends feuille, glisse feuille sous porte, secoue porte (trois fois), prends clé, ouvre porte, N, Examine poche, prends pièce, éteinds lampe, dévisse ampoule, mets pièce dans douille, allume lampe, examine tiroir, prends torche, examine sous meuble, prends pile, E, prends clé à douille, O, N, examine tableau, prends feuille, allume interrupteur, E, examine meuble haut, prends huile, examine meuble bas, prends allumettes, O, N, assis, allume allumette, chauffe feuille, examine sous blouse, S, B, allume torche, S, E, N, examine sous groupe, prends écrou, huile boulon, branche fil, démarre groupe, S, O, N, H, éteinds interrupteur, O, S, examine sous lit, examine lettre, N, E, S, S, examine boite, prends BZX, N, N, O, O, allume ordinateur (CAT - charge lis), charge démarre, éteinds ordinateur, E, tourne tableau, prends livre Dumas, N, H, CODE, tire manette, prends carte CPU, examine carte CPU, B, S, Pose livre Dumas, E, Allume interrupteur, B, O, S, soude BZX, N, E, H, éteinds interrupteur, O, O, allume ordinateur, charge démarre, éteinds ordinateur, E, Tourne tableau, prends livre Dumas, N, H, code, enfiche carte CPU, tire manette, pousse manette.

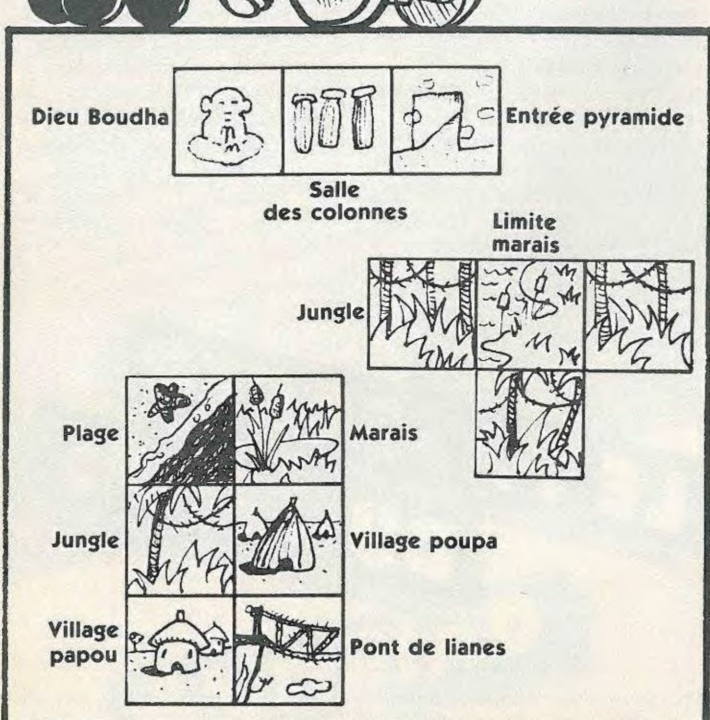
Note des auteurs : à certains endroits certaines instructions sont inutiles. Nous vous les avons données pour que vous profitiez pleinement des qualités de ce jeu d'aventure (extra !).

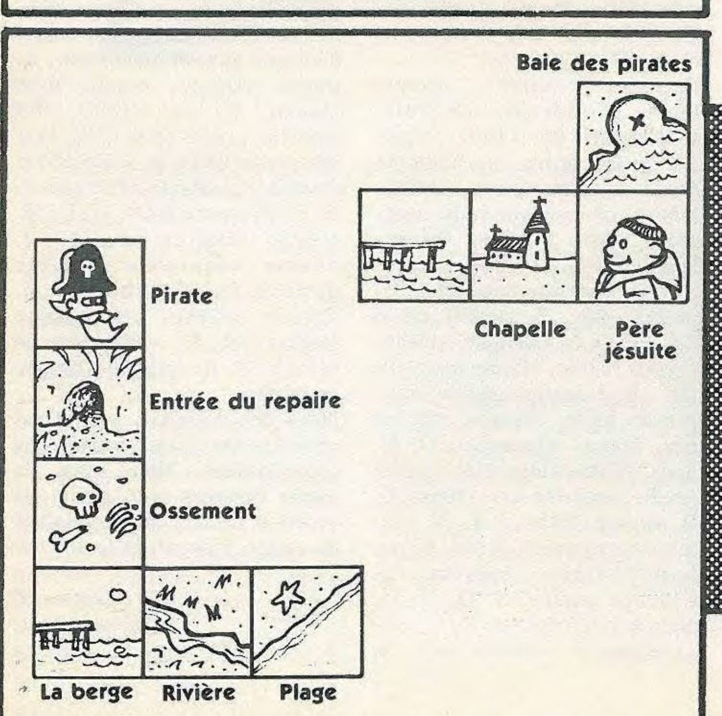
Envoi d'
Eric et titine
et de C & J.M. Ferreira

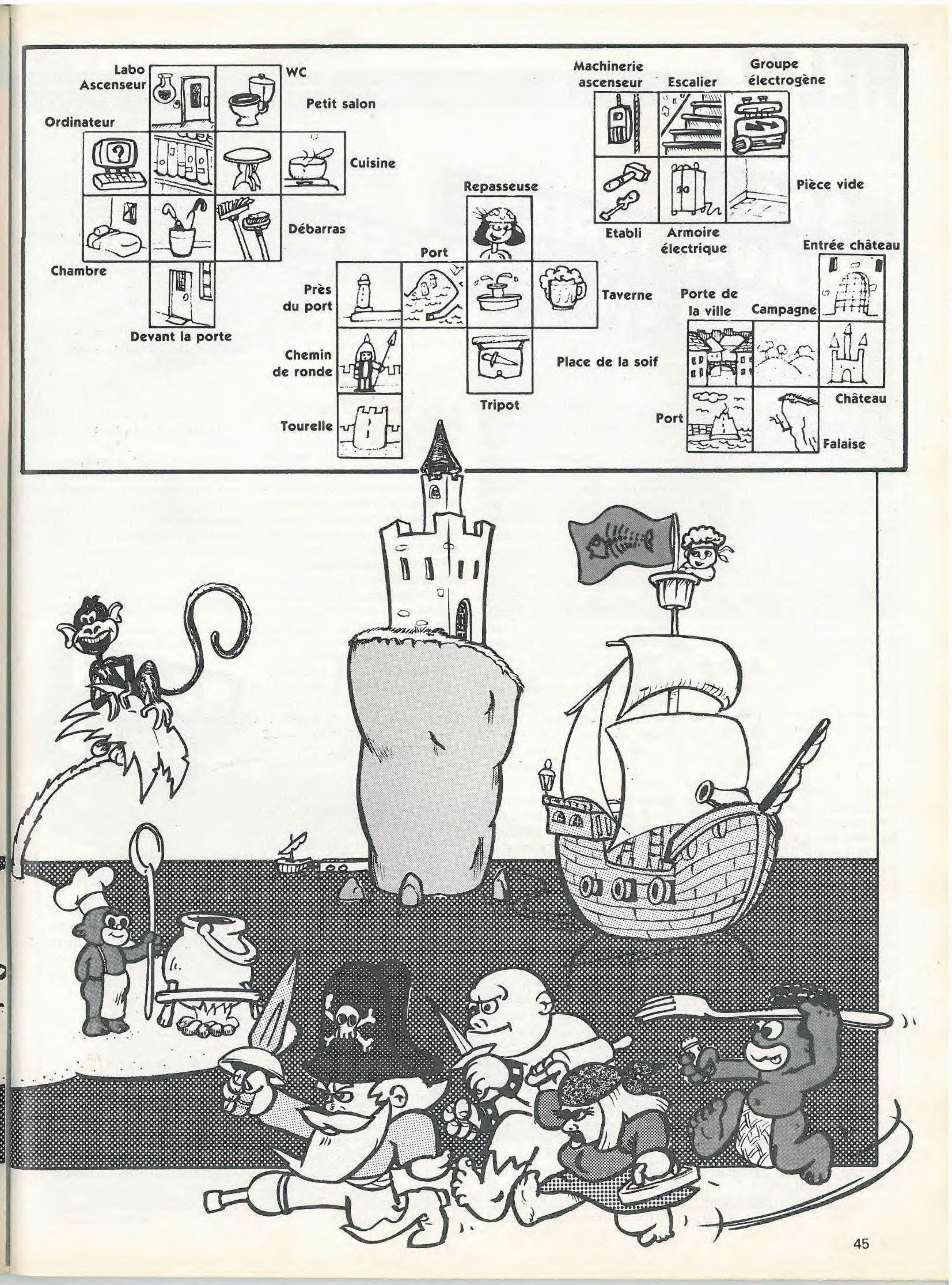
HELP!

LE PASSAGER DU TEMPS









Labo
Ascenseur
WC
Petit salon
Ordinateur
Cuisine
Débarras
Chambre
Devant la porte
Repasseuse
Port
Près du port
Taverne
Chemin de ronde
Place de la soif
Tripot
Tourelle
Machinerie ascenseur
Escalier
Groupe électrogène
Pièce vide
Etabli
Armoire électrique
Entrée château
Porte de la ville
Campagne
Château
Port
Falaise

HELP!

SOS AVENTURIERS EN DETRESSE...

Vous serait-il possible de me donner des renseignements complémentaires sur MASQUE dans lequel je suis bloqué. Je n'arrive pas à comprendre quatre points précis :
— Quelles questions précises dois-je poser pour avoir des réponses intéressantes ?
— Une fois le témoin trouvé, que dois-je faire de lui ? Quelles questions lui poser ?
— Comment savoir avec certitude l'identité de l'assassin ?
— Combien de places, rues etc, ce jeu comporte-t-il car je trouve qu'il y en a peu...

Jean Claude Boddaert
Mons-en-Barœul

Avez-vous des solutions pour Robin Sherwood et Interdictor Pilot ?

Julius. Prt

Depuis des jours je chercher à résoudre des problèmes, pourriez-vous m'aider à trouver des réponses aux énigmes :
— Où se trouve le pistolet Laser dans Pyjamarama et comment parvenir au billard ?
— Quel est le chemin à suivre pour parvenir à la cité de Dun Darach ? Quelles sont les rues à emprunter ?
— Comment faut-il faire pour ressortir des magasins de Kikekankoi ?
— Quelle est l'utilisation de l'ampoule et de la lampe à gaz dans Crafton & Xunk ?

Dumont Frédéric
Gorcy

Je souhaiterais avoir des renseignements sur HACKER : je suis bloqué au niveau de la carte du monde et n'arrive pas à déplacer le point lumineux. Pouvez-vous m'indiquer comment résoudre ce problème ?

Matthieu Kaiser
Bron

J'ai acheté l'AFFAIRE SYDNEY ct n'arrive pas à communiquer avec le « Réseau Diamant ». L'ordinateur me répond toujours : « destinataire non concerné ». Comment procéder pour éviter une telle réponse ?

Guillou Frédéric

Je me passionne pour les Passagers du Vent mais lance un appel au secours : Comment fait-on pour jouer lorsqu'on est dans la forêt ? Le chef Vaudou appelle Lisa et il y a ensuite un écran notant le changement d'histoire. Un écran divisé en trois parties apparaît alors et sur chacune d'elles est dessiné un marécage : l'ordinateur ne répond alors plus à aucune commande... Aidez-mois à en sortir...

Lionel Bouet
Montpellier

Vous êtes de plus en plus nombreux (et c'est là bien normal) à nous demander des solutions, des fragments de jeux d'aventure ou bien encore des questions hyper-précises du style « où se trouve l'anneau magique à la fin de XYZ... »
Vous comprendez que nous ne possédons pas la science infuse et qu'il est improbable que nous connaissions tous les jeux et toutes les solutions. Alors le principe est le suivant : vous êtes nombreux (de plus en plus) à nous envoyer des solutions complètes et c'est super ! Malheureusement, la place qui nous est impartie empêche un grand nombre de solutions ; c'est pourquoi, à partir de ce numéro (et en attendant des moyens plus modernes !), nous publierons des questions très précises, très pointues, n'appelant qu'une réponse rapide. A vous alors de jouer et de dépanner les pov'malheureux qui font appel à vos lumières... Alors c'est compris ? si vous avez un problème particulier dans un jeu, envoyez-nous votre question avec votre nom et votre adresse. Si, au contraire, vous voulez aider un aventurier perdu, il suffit de nous envoyer une réponse très rapide et très précise à la question posée (en précisant : "Réponse à... du Numéro... ».
A vos micros et à vos plumes !
PS : N'oubliez pas de continuer à nous envoyer vos solutions complètes (Rubrique HELP).

— J'avoue tout : je sèche lamentablement. Alors SOS !
— Dans AIRWOLF, à quoi ressemblent ces fameux boitiers de contrôle (je n'ai jamais réussi à dépasser la troisième salle !)
—Dans COMMANDO, je suis submergé par les tirs des camions et des soldats. Comment leur échapper efficacement (dans "l'aéra 3") ?
— Dans F. Brunos' Boxing, y a-t-il une botte imparrable pour massacrer (sadiquement !) Ravioli Mafiosi ?
— Dans RAMBO, n'y aurait-il pas quelques petits pokes sympas pour m'éviter de perdre ma vie si rapidement. Où trouver l'appareil photo (plan SVP) ,
— Dans GOLDEN TALISMAN, où trouver la grille correspondant à la clé verte ?
— Dans THE APPRENTICE, je sèche après le premier anneau. Qui a les plans pour me dépanner ?

Eric Gleize
Agen

— Que doit-on faire dans "Rambo" ? Existe-t-il un moyen de stopper la bande d'énergie ? Que doit-on faire une fois parvenu dans l'hélicoptère ?
— Existe-t-il un moyen pour entrer dans le temps de Zuul dans Ghostbusters ?
— Comment parvient-on à la base lunaire dans MLM 3D ?
— Comment peut-on tuer le gardien du dernier niveau dans Kung-Fu Master pour délivrer la fille ?

Jean Pol

— J'ai fait l'acquisition de Firelord mais je reste bloqué dans le système de commerce de Torot. Pourriez-vous m'aider ?
— Qui peut me donner la bonne syntaxe pour converser avec le réseau "Diamant" ?

Envoi de Dehongher Valéry

— J'ai quelques problèmes avec "Fairlight" (The Edge), qui peut m'aider ?
— Comment faire disparaître les hommes en cape blanche ?
— Comment faire pour trouver le Livre de Lumière ? A quoi servent les "3 livres", la Couronne et les sabliers ? Faut-il sortir du château et comment ?

Envoi de Rudy Leblond



Prendre le passage étroit (à gauche de l'écran : il rapport pus de points si on passe tous les bateaux. Ensuite : nettoyez le ciel (en particulier les avions de reconnaissance) puis, conduire les tanks à la forteresse (passer les obstacles par le haut, c'est plus facile).
Maintenant, les cibles :
1 - 0.05
2 - de 41 à 42
3 - 0.05
4 - de 52 à 53
5 - 0.05
6 - de 36 à 37 (et non pas 41 !)
7 - 0.05
8 - de 52 à 53
9 - 0.05
10 - de 52,5 à 53,5
On peut prendre des intervalles plus larges, mais ça oblige à se décaler sur la gauche.

Nicolas Godard





Editeur : Cobra Soft
Auteur : Steve Evans
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★

Z

Un beau scrolling pour un bon jeu d'arcade

Que demande-t-on à un jeu d'arcade ? D'être rapide, suffisamment difficile mais pas trop afin de ne pas se décourager trop vite, de posséder un graphisme superbe et une musique d'enfer ! "Z" rassemble tous ces éléments (sauf la musique qui se trouve tristement absente). L'essentiel de l'écran représente un décor futuriste vu de dessus et qui défile en scrolling très rapide dès que l'on touche à la manette de jeu. Notre vaisseau, de la taille d'un caractère, reste au centre et peut tourner dans huit directions. Les trucs et les machins qu'il faut dégommer sont nombreux et virevoltent dans tous les sens. Les "Alien Droïds" multiplient les points par 100 tandis que les "Bombs Capsules" en ajoutent 400. On peut encore rencontrer les "Big Nother", les "Control Ship", les "Météorites" et les "Flying Saucim". Tout ce beau monde n'étant là que pour en prendre plein la tronche , Un jeu d'arcade ne serait pas digne de ce nom sans le score et le high score. J'ai atteint 3 600 ! Et vous ?

Patrick Yoann



AMSTRAD PRO

CPC PCW PC

Vous trouverez dans "Amstrad Pro":

DESVERGNES 87

NEWS

Les scrupules ne nous étouffent pas. Vous parler travail alors que vous avez déjà un pied, voire les deux au soleil des vacances... C'est à la limite de l'indécence ! Une foule de logiciels plus professionnels les uns que les autres, tel sera une fois de plus le cocktail que nous vous proposons de boire en notre compagnie. Bonnes vacances tout de même...

Le pivot informatique sur 6128...

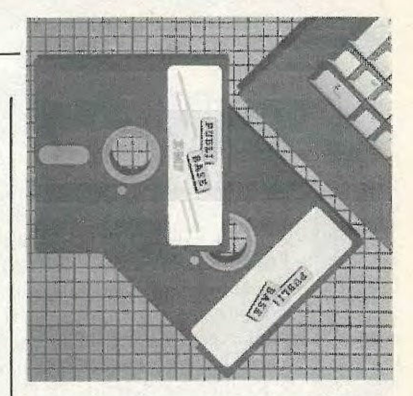
Lorsqu'un maître artisan en prothèse dentaire crée son propre logiciel de facturation, on peut vraiment parler de logiciel ciblé, tel est le cas de M. Jean Monniotte qui depuis un an travaille à l'aide d'un soft de son cru sur CPC 6128. Ce programme, du nom de "Ficcli", gère toutes les opérations habituellement rencontrées dans cette corporation : édition des factures, renseignements concernant le mode de règlement, ainsi les fiches clients et articles. Il permet en plus de visualiser certains résultats graphiquement, tel que le chiffre d'affaires.
Ce logiciel, M. Monniotte n'a pas la prétention de le commercialiser par la voie courante. Autant dire qu'il ne veut pas laisser son produit sur le bureau d'un éditeur bien intentionné. Néanmoins, ne désirant pas garder pour lui seul l'avantage que représente le superbe outil informatique, il le vend en shareware. Pour tous renseignements, s'adresser à *M. Jean Monniotte, 143, chaussée Jules-César, Place du Marché, 95250 Beauchamp. Tél. : 34.13.31.99.*

Les nouveaux Starlan sont enfin disponibles

Deux cartes et un coffret permettant l'établissement de réseaux sont à l'ordre du jour chez Western Digital. La WS 8000S est une carte de raccordement PC, XT, AT, c'est le plus simple des trois produits et le moins cher, son prix étant de 2 800 F. La seconde carte se nomme WD 8000S. Celle-ci, contrairement à la précédente ne se contente pas d'un simple raccordement, puisqu'elle permet grâce au minihub (HUB : répéteur/diffuseur) d'installer jusqu'à une dizaine d'appareils en série, à la condition impérative que chaque ordinateur de la chaîne ait sa propre carte. La WD 8000S est d'un coût de 3 800 F.
Le coffret Hub WD 8010, quant à lui, effectue la même tâche que la carte précédemment citée, mais à une plus grande échelle, puisqu'à lui seul il offre dix entrées. Ce coffret est externe et est commercialisé au prix de 5 520 F. En plus de leur coût avantageux, ces produits sont accompagnés d'une palette de logiciels réseaux des plus fournie. En effet, l'interface Netbios dont sont munies les cartes Starlan permet des relations conversationnelles avec une multitude d'applications compatibles, telles que dBase III, Word, Multiplan, etc.
Pour compléter ce tableau, un logiciel réseau est également proposé. Il s'agit du logiciel Vianet de la société Vianetix. Son prix est de 1 689 F par poste.

Publi-Base X-MF : la Xe dimension...

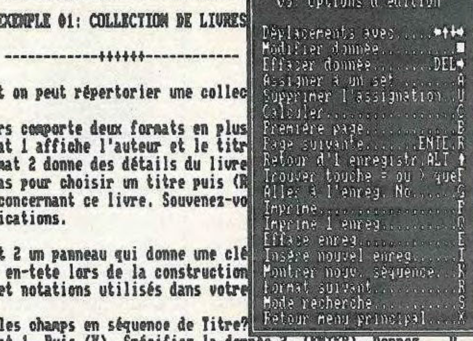
Enfant naturel de Publi-Base (gestionnaire de fichiers déjà réputé dans le monde de la micro), Publi-Base X-MF met à votre portée, grâce à l'intégration de nouvelles fonctionnalités, la puissance jusque là réservée aux gros systèmes. Décupler les possibilités d'analyse et de synthèse des fichiers, tout en conservant comme son aîné la plus grande convivialité, tel est la promesse faite par ce logiciel de nouvelle génération.
Publi-Base X-MF peut gérer jusqu'à 4 fichiers en simultané, chacun d'entre eux pouvant comporter 80 rubriques. De plus, il permet d'effectuer toutes sortes d'opérations et de calculs entre fichiers.
Avec son nombre illimité de fichiers gérés, ses 32 767 enregistrements par fichiers (nombre maximal), chacun d'une taille



pouvant aller jusqu'à 6 000 caractères, Publi-Base X-MF est promis à un grand avenir. Son prix 3 950 F HT. Si vous désirez en savoir plus sur ce produit, adressez vous à : *Publi Soft, 18, place de la Madeleine, 75008 Paris. Tél. : 42.65.29.14.*

Masterfile 8000 : la gestion de fichiers des PCW

Depuis 1980, nombreux ont été les produits de cette gamme. Masterfile 8000 en est le tout dernier développement à l'intention des PCW. Tout bon gestionnaire de fichiers informatiques a pour devoir de stocker, chercher, afficher et imprimer les informations qui lui ont été fournies. C'est bien évidemment le cas de l'ensemble des logiciels professionnels de ce type. Cependant, certaines différences existent qui confèrent quelques avantages à un soft plutôt qu'un autre. Ainsi donc, Masterfile 8000 n'offre aucune des contraintes habituellement rencontrées, particulièrement en ce qui concerne les longueurs maximales autorisées. Vous pourrez donc traiter vos données, quelqu'en soit la longueur, éliminant du même coup les pertes d'espace en mémoire ou sur le disque. Une contrainte tout de même sera celle du volume total d'un fichier.
Il sera également possible de modifier l'affichage à l'écran des fiches ou étiquettes, sans tenir compte de la distribution des informations contenues sur le fichier.
Une nouvelle option (elle n'existait pas sur les précédentes versions de Masterfile), presque unique en son genre puisqu'elle permet de trier les données affichées sans altérer l'indexation préalablement faite dans le fichier. Le principal avantage d'une telle opération étant de pouvoir accéder aux enregistrements en une séquence et en afficher une autre. Un parc total d'environ 1 000 enregistrements peuvent être gérés de cette façon.
Masterfile 8000 est commercialisé au prix de 590 F TTC. Pour tous renseignements, s'adresser à : *Semaphore Logiciels, case postale 32, CH-1283 la Plaine (Suisse).*



Exemple d'affichage de Masterfile.

Borland communique

Il y a six mois déjà, comme le temps passe, Borland France se lançait dans ce que l'on a appelé la politique des "grands comptes". Depuis, trois accords de collaboration ont été signés au niveau français avec des sociétés maîtresses : le C.N.R.S. (Centre National de Recherche Scientifique), l'EDF-GDF et enfin la régie Renault.
Le premier de ces "contrats", signé le 12 décembre 86 par le C.N.R.S. et bien évidemment Borland, portait sur l'ensemble des produits de l'éditeur qui s'est vu récompensé par le succès du logiciel Reflex, particulièrement apprécié de Michel Dreyfus (responsable micro-informatique division laboratoire), pour ses performances et ses réactions quasi "instinctives". Il en est de même pour la régie Renault qui plébiscite également Reflex pour sa remarquable convivialité. En ce qui concerne le contrat passé avec l'EDF-GDF, il est encore trop tôt pour tirer un bilan, la signature de celui-ci datant seulement du 13 mai dernier. Gageons qu'il sera d'autant plus positif que le parc des machines disponibles dans cette société est de loin supérieur aux deux autres, puisqu'il est de 8 000 contre respectivement 600 et 4 000 pour Renault et le C.N.R.S.
Si réellement l'intelligence est par définition la faculté de s'adapter à une situation donnée, l'on peut désormais qualifier les produits Borland, et tout particulièrement Reflex, de logiciels intelligents. Pour tous renseignements complémentaires, s'adresser à *M. Alain Blancquart au : 45.07.15.11.*

Tasword PC : le traitement de texte de tous les compatibles

Le premier argument de vente des traitements de textes Tasword a été sans conteste leur simplicité extrême. Cependant, pour permettre à tout utilisateur de maîtriser encore plus vite ses multiples fonctions, Sémaphore n'a pas hésité à lui adjoindre un programme didactique "tuteur". Grâce à ce dernier, il vous sera possible, dans les délais les plus courts de produire vos propres documents.
Le second, puisque nous en sommes à établir la liste des avantages, est sans nul doute, dans le cas de la version PC, la puissance de son environnement. Dans ce sens, Sémaphore offre sur la même disquette, un logiciel de *publipostage (complément du traitement de texte très en vogue)* "Mail-Merge".
Il est désormais possible d'essayer Tasword en achetant à un prix désiroire la disquette d'essai Tasword PC. Dans le cas où vous seriez pleinement convaincu de son efficacité, et que vous décidiez d'acquérir le logiciel complet, le prix de la disquette "spécimen" vous serait remboursé. Tasword PC est vendu au prix de 500 F TTC.
Vous désirez plus de renseignements ? Adressez vous à : *Sémaphore, CH-1283 La Plaine, Suisse.*

Formation spécifique Birdy's

Suite au succès sans cesse croissant de ses produits (Gallia, Flora), la société Birdy's ouvre ses portes pour organiser des journées de formation. Celles-ci sont dirigées par plusieurs sommités, tel que M. Roger Fares, licencié en sciences économiques et titulaire d'une maîtrise de science de gestion. Pourvues d'un emploi du temps très bien rempli, ses journées permettront à tout un chacun de maîtriser pleinement les fonctionnalités *multiples de ces deux logiciels.*
Notre magazine paraissant un peu tard par rapport au planning des journées de formation, leur nombre sera relativement limité.
Pour tous renseignements, vous adresser à : *Cretu Birdy's, 151, boulevard MacDonald, 75019 Paris. Tél. : 42.49.55.88.*

ELE, l'EAD avant la lettre

Les Editions du Logiciel d'Enseignement (ELE), société créée en janvier 86 ouvre désormais ses portes à un nouveau domaine d'enseignement assisté par ordinateur, celui des softs destinés à un usage professionnel. Sur des supports aussi variés que possible (disquette MS/DOS, bande vidéo, vidéodisque, etc.) pour répondre à une grande diversité de demande, ELE s'était jusqu'alors adressée à d'autres corporations que l'informatique. Aujourd'hui, grâce à la collection ATI, il vous est possible d'apprendre dBase III, Microsoft Word, pour ne citer que ceux-là. Chaque logiciel de formation est vendu accompagné de son manuel à un prix relatif à l'ampleur du programme concerné : 890 F HT pour Multiplan, 1 250 F HT pour dBase III.
ELE annonce la sortie prochaine de deux autres didacticiels du même type, concernant cette fois Lotus 1-2-3 et dBase III plus. La question que l'on peut se poser, est de savoir dans quelle mesure un didacticiel n'a pas lui même besoin de son logiciel d'apprentissage...
Pour tous renseignements s'adresser à : *ELE, les Editions du Logiciel d'Enseignement, 8, rue Duguay-Trouin, 75006 Paris. Tél. : 42.22.91.82.*

ACT, deux nouveautés aux journées d'Avignon

ACT informatique, société principalement axée sur le développement et la distribution de produits en intelligence artificielle, a présenté lors des journées des systèmes experts (13 au 15 mai à Avignon), deux nouveaux produits à l'intention de nos PC.
Xilog v2 — Nouvelle version de prolog pour compatibles, Xilog v2 est présenté comme étant le premier à être parfaitement conforme à la norme internationale, ce qui assure la portabilité des programmes vers les mini-ordinateurs et les mainframes (gros systèmes). Fournissant en plus un environnement professionnel de développement, ce dernier est l'outil idéal pour les systèmes experts, les interfaces en langage naturel et l'interrogation de bases de données. Xilog v2 existe en *trois versions*, actuellement disponibles : Starter, Développement et professionnelle au prix respectifs de 990 F, 4 900 F et 6 900 F, prix HT.
Le LISP v 15,2 — ACT, avec la sortie de ce produit, réalisé, en collaboration avec la société Amaia, le premier portage du langage LISP sous Xenix. Pouvant gérer jusqu'à 16 Mo de mémoire, cette version de LISP permettra au développeur en Intelligence Artificielle de contourner la barrière des 640 Ko imposée par MS/DOS et de développer des applications de taille importante. Un atout important de ce LISP est la possibilité de Link avec C et Assembleur. Le LISP est commercialisé au prix de 6 900 F HT.
Pour plus de renseignements concernant ces deux produits, vous adresser à : *ACT Informatique, 12, rue de la Montagne Sainte-Geneviève, 75005 Paris. Tél. : 46.33.72.60.*

ACT INFORMATIQUE : Logiciel XILOG v 2

Une réalisation MS Word / MS UTIL.

Paris, le 2 Avril 1987

Objet : Votre visite

Réf. 0202652

LEDOUARDIN S.A.
8, rue de la Paix
76000 ROUEN

M.DUPONT

Monsieur,

Suite à votre demande, nous avons le plaisir de vous adresser une proposition concernant les produits qui ont retenu votre attention dans notre catalogue.

Référence	Désignation	Prix unitaire	Qté	Prix total
1221	Veste modèle Auteuil	2500,00	1	2500,00
1528	Jupe plissée beige	823,00	2	1646,00
Délai : 6 semaines à reception de commande.		Total (H.T)		4146,00
		T.V.A		771,15
Paiement : 30 jours		**Total (T.T.C)**		4917,15

Dans l'attente de vous lire, recevez, Monsieur, l'expression de nos sentiments respectueux.

MS UTIL
Le parfait add-on à MS WORD

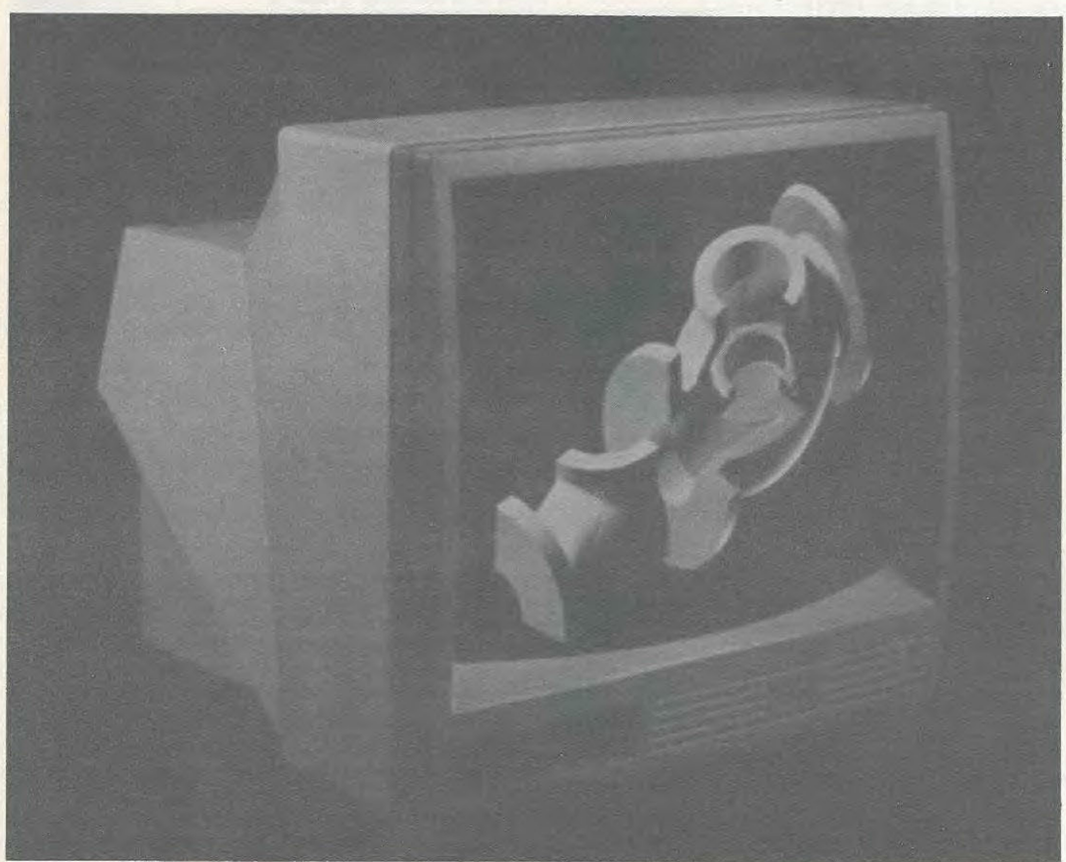
Apsylog, MS util et les autres, l'ensemble parfait pour le laser

Apsylog, jeune société, *puisqu'elle n'existe que depuis* 7 mois, est spécialisée dans la conception, l'édition et la distribution de progiciels pour PC et compatibles. Dans le cadre de son département distribution, Apsylog propose les produits Microtype, plus particulièrement axés vers l'impression laser, tel que "Polices de caractères". D'autres produits, développés par la société Apsylog elle-même sont apparus sur le marché et remportent déjà un franc succès. La raison en est simple, hormis leur qualité qui n'est pas à remettre en cause, ces produits *rentrent pleinement dans le* circuit des logiciels subissant actuellement la plus forte demande : l'impression laser. Pour tous renseignements au sujet de la gamme Apsylog, contacter : *Apsylog, 83, rue Saint-Honoré, 75001 Paris. Tél. : 40.26.22.32.*

Infoco : la hyper-ultra-haute résolution...

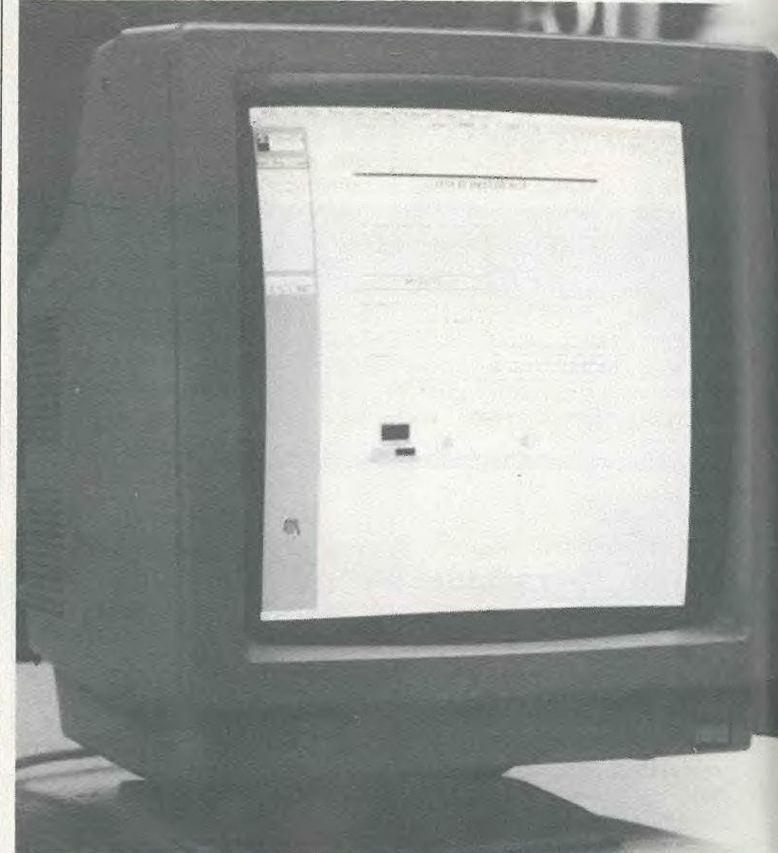
Cette société qui était présente aux premières journées européennes de la micro édition (Paris les 22 et 23 juin derniers), présentait à cette occasion une foule de nouveautés dans le domaine de l'infographie. Il serait difficile de toutes les citer, tant elles sont nombreuses, aussi nous attacherons-nous uniquement aux principales.

Le nouveau moniteur 20 pouces AUTOSCAN présenté par Infoco se règle automatiquement sur l'ensemble des fréquences horizontales comprises entre 15 et 36 KHz ainsi que sur toutes les fréquences verticales allant de 45 à 100 KHz, offrant ainsi une totale compatibilité avec la totalité des standards graphiques existants et même futurs. Il dispose en outre des options PAL

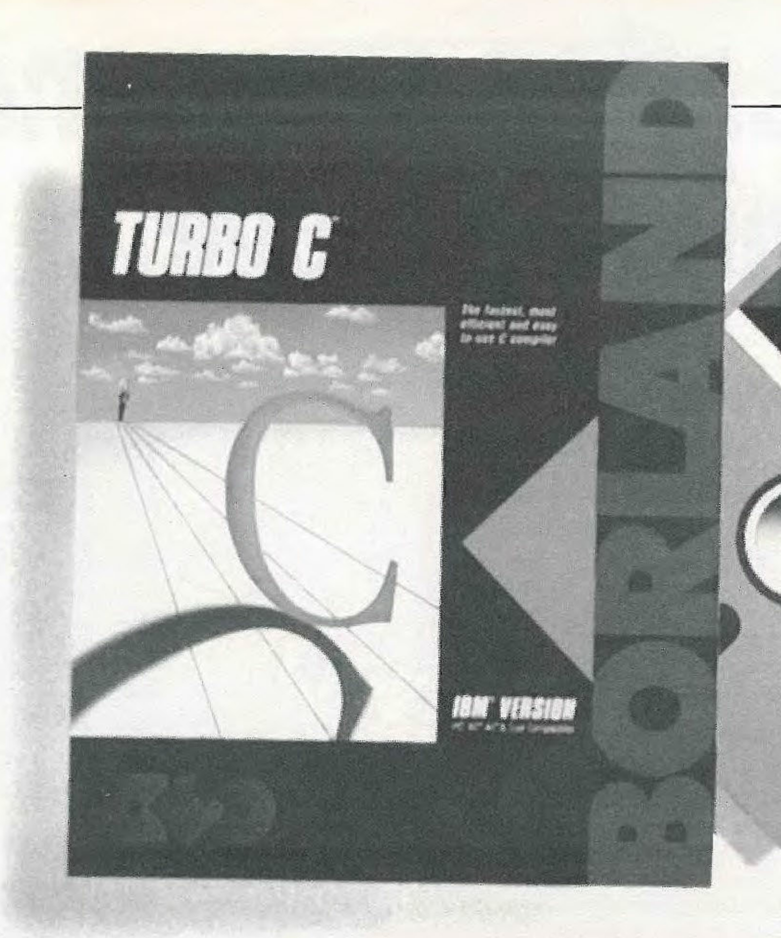


Ecran multifréquence en 20 pouces.

et SECAM permettant ainsi la réception d'images vidéo. A noter qu'il est le premier moniteur compatible VGA.
L'écran à plasma d'une résolution de 960 × 768, permet d'utiliser l'écran graphique IBM sur le PC. Emulant le DOS, le contrôleur de cet écran sera prochainement équipé des drivers Autocad et Windows.
Le Page Manager, mis au point par Vermont Microsystems est destiné aux applications de PAO, ainsi qu'à toutes celles recquérant l'emploi d'un scanner. Ce moniteur de 16 pouces offre une résolution de 1024 × 1024. Le contrôleur graphique dont il est muni (basé sur le nouveau processeur graphique Intel 82786) dispose de 362 Ko de RAM pour stocker les polices de caractères. De plus, grâce à un émulateur CGA, il lui est possible d'afficher 16 niveaux de gris.
Pour plus de renseignements, s'adresser à : *Infoco, 7, rue des Pinsons, 78990 Elancourt. Tél. : 30.51.37.30.*

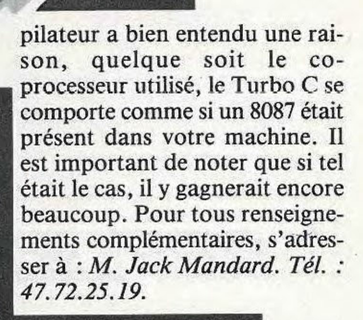


Page Manager, la visualisation d'une page entière.



Le Turbo C Borland est là...

Le Turbo C, l'environnement du langage C tant attendu est enfin arrivé. Fourni avec une "bible" plutôt qu'un manuel, il est censé s'adresser autant à l'utilisateur fana de ce puissant langage qu'au plus pur novice.
La grande vélocité de son com-

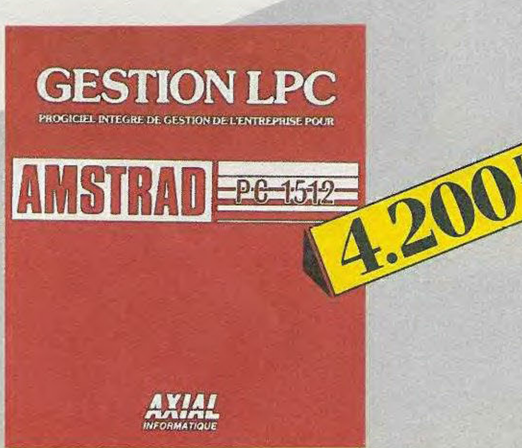


pilateur a bien entendu une raison, quelque soit le coprocesseur utilisé, le Turbo C se comporte comme si un 8087 était présent dans votre machine. Il est important de noter que si tel était le cas, il y gagnerait encore beaucoup. Pour tous renseignements complémentaires, s'adresser à : *M. Jack Mandard. Tél. : 47.72.25.19.*

Une saine gestion commence par l'économie logicielle.

Avec l'Amstrad PC 1512, les grands logiciels professionnels deviennent accessibles à tous :







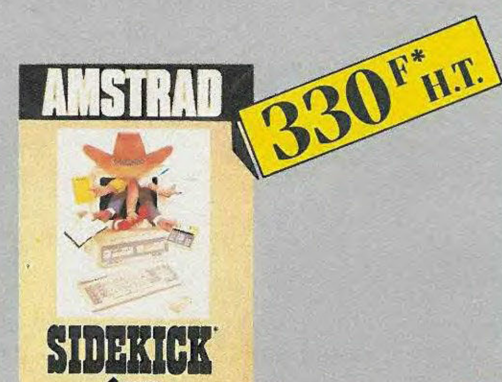
*9.713 F T

REFLEX-L'ANALYSTE

Le système de base de données qui vous permet de voir et d'analyser vos données à partir de cinq écrans :
Fiche : pour créer et examiner vos fichiers,
Liste : pour présenter et trier vos fichiers en lignes et colonnes,
Graphique : pour créer instantanément des représentations graphiques de vos données (camemberts, histogrammes),
Tableau : pour analyser rapidement les relations cachées entre vos données,
État : pour créer des rapports à partir des données contenues dans Reflex ou importées de Lotus 1-2-3, dBase, PFS File...
Un logiciel qui peut justifier à lui seul l'achat d'un PC 1512 AMSTRAD.
Accepte la souris.
*990 F T.T.C.

GESTION LPC

Progiciel intégré permettant la gestion complète d'une PME/PMI : gestion commerciale, gestion de stocks, comptabilité générale, comptabilité budgétaire, comptabilité analytique par section, comptabilité auxiliaire clients et fournisseurs. Une solution homogène, performante et souple à un prix AMSTRAD.
*4.981 F T.T.C.





SIDEKICK

Six outils de bureaux accessibles instantanément sans quitter l'application en cours : bloc-note, agenda-planning, calculatrice, répertoire et composeur automatique de numéros téléphoniques, calendrier perpétuel et table ASCii.
*391 F T.T.C.

COMPTA LPC

Comptabilité générale multisociété adaptée aux besoins des PME/PMI et conçue spécialement pour le PC 1512 AMSTRAD. Le meilleur rapport performance/prix du marché. Édition du plan comptable, des journaux, du grand livre, balance et bilan, écran d'aide accessible à tout moment.
*1.127 F T.T.C.

AMSTRAD

1512
WORDSTAR®

750F* H.T.

AMSTRAD

SuperCalc3.2

COMPUTER ASSOCIATES
DIVISION PRODUITS MICRO

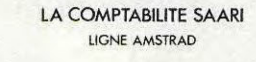
WORDSTAR 1512

Une puissante version du best-seller des traitements de texte. Toutes les fonctions classiques plus : coupure automatique des mots, fonctions mailing, écran d'aide accessible à tout moment...
Avec sa documentation complète en français et un guide de référence rapide.
Accepte la souris.
*890F T.T.C.

SUPERCALC 3

L'un des plus puissants tableurs actuels et le plus simple à utiliser. Graphiques automatiques, gestion des données, tri sur 2 critères, regroupement de tableaux. 254 lignes et 63 colonnes, taille de cellules variables, calcul de dates, fonctions financières, protection des données, affichage de 4 graphiques sur la même page, procédures automatisables.
Accepte la souris.
*890F T.T.C.

8.190F* H.T.







saari

1.980F* H.T.

LA FACTURATION SAARI
LIGNE AMSTRAD



saari

COMPTABILITÉ SAARI LIGNE AMSTRAD

La comptabilité générale monosociété des PME/PMI, artisans et commerçants. Plan comptable personnalisable, édition des journaux, grand livre, balance, bilan. Fonctionne sur PC 1512 équipé de deux disquettes (500 comptes, 20 journaux, 4500 mouvements) ou d'un disque dur (5000 comptes, 99 journaux, 32000 mouvements).
*2.348F T.T.C.

FACTURATION SAARI LIGNE AMSTRAD

Facturation pour PME/PMI, commerçants et artisans. Ses deux fichiers clients et articles lui permettent de composer factures et avoirs, de les éditer, d'imprimer des statistiques de vente, des étiquettes pour mailing... Le journal des ventes est transférable dans la Comptabilité Saari 1512 ce qui évite la double saisie des écritures.
La puissance des progiciels SAARI à un prix AMSTRAD.
*2.348F T.T.C.



AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE

Merci de m'envoyer une documentation sur les logiciels.

Nom ____________________

Adresse ____________________

Code Postal __________ Ville __________

Renvoyer ce coupon à : Amstrad France
BP 12 - 92312 Sèvres Cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83

AMS 07/87

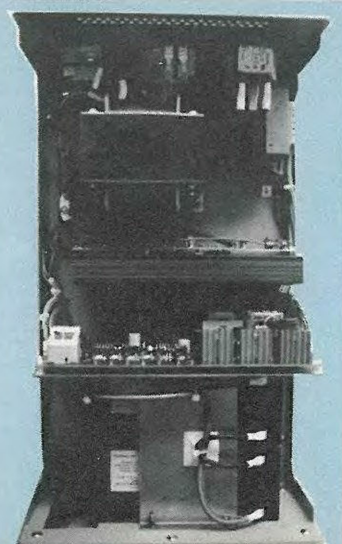
Mendès-France, M.C.

Spécifications techniques
Trois modèles : 300 VA, 600 VA et 1200 VA.
Prix : environ 3990 F, 6000 F, et 11000 F H.T.

Les pannes de courant... Connaît plus

L'onduleur MICROLAB 250 de CMS

N'est-il jamais arrivé à chacun d'entre nous, pendant la réalisation assidue d'un programme ou même lors de l'approche de notre record sous Cauldron II, de voir que tout-à-coup soudainement, la lumière s'éteint, la radio qui diffusait le dernier tube de Dalida, se tait, le moniteur ne balance plus ses rayonnements destructeurs dans nos yeux endoloris, et, le pire de tout, malheur parmi les malheurs, désespoir suprême, caprice à deux et toutes ces sortes de choses, le micro sur lequel toute notre attention était portée ne donne plus signe de vie. La branche CGT de l'EDF vient encore de frapper !
Plus de courant, donc plus de micro-ordinateur.
- "Alors là, zut, panne de courant, plus mumuse." dit alors dubitativement l'utilisateur affairé, au sortir d'un soupir passablement agacé.
Eh oui, la possession d'un onduleur (et pourquoi pas du Microlab 250, puisque de c'est de lui qu'on cause) aurait évité ces ennuis lors de cette grève aussi surprise qu'inattendue et insolente. L'onduleur aurait pris le relais et tout le temps d'alimentation restant (environ une heure et demie) aurait permis soit de finir la partie en cours, soit de sauver à temps le chef d'œuvre de nos pensées informatiques.
Cette boîte au demeurant fort imposante se branche simplement entre le micro (et pourquoi pas l'Amstrad puisque c'est de lui qu'il s'agit !) et le secteur. La magie de l'électronique fait alors le reste : une simple pression sur le bouton qui sert d'interrupteur suffit à faire fonctionner cette merveille de la technologie moderne. Le reste se déroule comme s'il (l'onduleur, pas le reste) n'était pas là. Après ceci, plus de craintes envers les micros-coupures, ou les coupures tout court. Rien ne vient déranger le pauvre programmeur (sauf "chérie" ou maman, mais ça... !) de sa concentration informatique.
Si le courant vient à manquer, l'onduleur le fait savoir en émettant un bip toutes les cinq secondes environ juqu'à ce que l'on presse le bouton situé sur la face avant, par opposition à la face arrière, qui se trouve de l'autre côté. Il reste alors une heure d'autonomie environ avant qu'il ne prévienne, par un bip continu, que dans une minute, il sera trop tard pour espérer sauver le travail en cours.
Un seul problème, s'il n'y a pas de courant, vous ne pouvez pas alimenter votre unité centrale. En effet cet onduleur ne réagit pas comme un accumulateur, et il faut que son relais de commande soit sous tension pourqu'il devienne opérationnel. Ce qui veut dire en clair qu'il est impossible de le mettre sous tension PENDANT une panne de courant. Mais cela n'est pas un gros défaut et vu le prix, il est tout excusé.



Denis Jarril

INITIATION À MULTIPLAN

Second volet : les options de calcul et d'édition

Le mois dernier, nous avons étudié dans le premier volet de cette initiation à Multiplan, la présentation de l'écran, et le fonctionnement des diverses zones qui le composent. Nous avions pu voir que Multiplan est ce que l'on appelle couramment, une feuille de calcul électronique, c'est-à-dire un logiciel de traitement des chiffres. Ce mois-ci, nous allons essayer d'aller plus en avant avec ce logiciel, et d'aborder nos premiers calculs.

Mais avant de saisir nos premières formules, il est intéressant de revenir brièvement sur les options d'édition, car après tout, qu'allons-nous calculer si le tableur ne contient aucune donné ?

Les commandes d'édition

Nous avions vu le mois dernier comment nous servir du tableau, et quelles étaient les diverses fonctions offertes. Pour cette prise de contact, nous n'allons utiliser que deux options : les fonctions ALPHA, qui permet de saisir du texte, et CALCUL, qui nous donne la possibilité d'attribuer à une cellule un chiffre ou une formule de calcul. Ces deux seules possibilités vont nous permettre de réaliser la quasi totalité des opérations dont nous pourrions avoir besoin. Mais avant d'aller plus loin, examinons plus précisément chacune d'entre elles.

ALPHA

Lorsque vous posez sur une feuille un tableau pour réaliser des calculs, vous êtes obligé d'insérer des libellés ou bien des commentaires à divers endroits, ceci afin de rendre ce tableau le plus lisible possible. Ces zones de texte ne servent en aucun cas à des calculs, elle donnent simplement à l'utilisateur ou au lecteur du tableau une meilleur lisibilité. Vous pouvez saisir du texte dans Multiplan sur n'importe quelle cellule. Ainsi, une cellule peut contenir indifféremment du texte ou des chiffres, mais jamais les deux à la fois.

Vous pouvez facilement savoir si une cellule comporte du calcul ou du texte en positionnant le curseur sur celle-ci: si sur la ligne d'état située en bas de l'écran, la copie de la cellule est affichée entre guillemets (ex. : "TOTAL"), c'est qu'elle contient du texte. Si, par contre la copie de la cellule est affichée sans guillemets (ex. : 1542), c'est qu'il s'agit d'un chiffre ou d'une formule de calcul.

Il est temps ici de préciser certaines choses afin qu'aucune confusion ne s'effectue dans l'esprit des lecteurs : une zone de texte peut bien entendu contenir des chiffres, puisque ceux-ci sont, somme toute, des caractères. Mais en aucun cas, des chiffres contenus dans une zone de texte ne peuvent être utilisés pour un calcul. Ainsi, si le contenu d'une cellule est reproduit sous la forme "01234" ou "TOTAL 10" et non 1234, nous devons savoir qu'il s'agit ici d'un commentaire, et non d'un calcul, et que si nous incluons ultérieurement cette cellule dans une formule de calcul, il y a de fortes chances pour que Multiplan indique une erreur.

Si vous n'avez pas suivi la première partie de cette initiation, publiée le mois dernier, nous vous rappelons que pour utiliser la commande ALPHA, il suffit de positionner le curseur sur la cellule désirée, puis de taper A, et enfin de saisir le texte désiré. Il vous est possible de passer à une autre cellule pour un autre texte, en déplaçant simplement les touches de curseur, et ce sans avoir à revalider la fonction.

En réalité, la fonction ALPHA de Multiplan ne se limite pas uniquement à la saisie de texte. Elle nous offre beaucoup d'autres possibilités, que nous nommerons "artistiques". Car si ALPHA nous permet de saisir du texte en utilisant les caractères alphanumériques de l'ordinateur, elle nous permet aussi, d'une façon plus générale d'utiliser tous les caractères graphiques ou semi-graphiques de la machine sur laquelle tourne Multiplan. Si ce type de possibilité n'est pas forcément très intéressant sur un CPC, il n'en va pas de même sur un PCW ou sur un PC. Ainsi, en utilisant judicieusement certains caractères (comme -/-> < > ° ou bien sur un PC les caractères de type semi-graphiques ayant un code supérieur à 128) vos tableaux peuvent tout d'un coup prendre une autre dimension, et vous pouvez ainsi offrir à vos calculs une meilleure présentation (souligné, dessin des marges, etc.).

Nous en avons fini pour l'instant avec les fonctions de texte.

Avant d'examiner la fonction calcul, il vous faut tout de même savoir, que le champ du texte peut-être modifiable, c'est-à-dire qu'il peut-être utilisé avec des formats différents de ceux présents lorsque Multiplan est chargé pour la première fois. En utilisant la fonction FORMAT, que nous reverrons ultérieurement, il est possible de modifier la largeur du champ, par exemple en augmentant ou en diminuant le nombre de caractères disponibles. Sachez également que si vous tapez un texte trop long, la partie du texte sectionnée ne sera pas détruite, mais conservée en mémoire. Elle pourra ainsi être affichée dans son entier ultérieurement, si vous modifiez le format de la cellule.

CALCUL

La seconde option importante de Multiplan est la fonction calcul (sélectionnable en tapant C au clavier). Elle nous permet de faire entrer dans les cellules des chiffres, mais aussi des formules, liant plusieurs cases entre elles, et produisant des résultats. Dans un premier temps, si nous souhaitons uniquement saisir du texte, il nous faut sélectionner l'option, puis taper au clavier les chiffres désirés. Ce travail, en tous points indentique à celui effectuable grâce à la fonction ALPHA, est le plus simple.
Une fois vos chiffres entrés vous allez avoir besoin d'expliquer à Multiplan comment les calculer, et où placer le ou les résultats. Le mode de fonctionnement dans ce cas est des plus simples, et pour vous l'expliquer, nous allons prendre un exemple de tableau concret.
Imaginons le tableau suivant, qui va permettre à la famille Dupont (quelle imagination !!!) de calculer le montant des frais imputables chaque mois à sa voiture. Le tableau se divise en deux partie: des champs de texte indiquant les divers postes, et des champs de chiffres où sont saisies les diverses valeurs du mois. Les postes à insérer dans le tableau sont "ESSENCE", "HUILE", "PEAGE" (pour les autoroutes), "ENTRETIEN", "ASSURANCE" et un "TOTAL". Nous décidons de présenter le tableau verticalement, ce qui nous donne l'aspect suivant :

```
-1    1          2          3      4      5      6      7
 1 ESSENCE     1000
 2 PEAGE        200
 3 HUILE         50
 4 ASSURANCE   1700
 5 VIGNETTE    2000
 6 -------------------
 7 TOTAL       4950
 8 -------------------
 9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
COMMANDE: Alpha Blanc Calcul Détruit Edite Format Guide Insère Lit Ecrit Mouv.
  Nom Options Protège Quitte Recopie Sortie Tri Utilise Vers Xterne ZoneFenêtre
Choisissez une option ou tapez le caractère de commande
L7C2      L(-6)C+L(-5)C+L(-4)C+L(-3)C   100% Libre    Multiplan: TEMP
```

SCHÉMA 1

Une fois le tableau mis en mémoire, nous allons devoir entrer la formule de calcul qui nous permettra de faire la somme de tous les postes. Pour ce faire, il nous faut disposer le curseur sur la case située en face de TOTAL, puis appuyer sur CALCUL. Automatiquement, un champ de saisie libre s'affiche. La case de calcul ayant été pointée par le curseur avant la sélection de la fonction, c'est celle-ci qui recevra automatiquement la formule, et donc le résultat de l'addition. Pour entrer la formule, nous devons saisir un par un, le nom des cases contenant les chiffres à additionner, mais il faut bien reconnaître que l'opération, réalisées à la main, se trouverait bien fastidieuse. Pour simplifier les choses, il nous suffit de disposer le curseur sur la première case à calculer (en se déplaçant avec les flèches). Dans notre exemple, précisément, vous devez disposer le curseur sur la cellule située juste en face de ESSENCE. Une fois l'opération réalisée, vous voyez apparaître à côté de CALCUL, la formule suivante : L(−6)C.
Cette formule indique que le premier chiffre du calcul se trouve dans la même colonne (lettre C sans indication), dans une case située six lignes plus haut. Si la case du total avait été affichée au-dessus des postes, nous aurions eu le chiffre 6. Une fois la première case localisée, il nous faut indiquer quel type de calcul nous devons réaliser, et en liaison avec quelle autre valeur. Nous tapons donc sur le signe + (puisque nous réalisons une addition), et automatiquement, le curseur vient se repositionner dans la case de la formule (en face du champ "TOTAL"). Nous pouvons désormais indiquer la seconde case à additionner qui est située en face de HUILE. Déplacez le curseur en face de cette case, et vous voyez apparaître la formule L(−5)C, ce qui nous donne en tout : L(−6)C+L(−5)C.
Si vous reproduisez l'opération pour toutes les cases à additionner, vous obtiendrez finalement :
L(−6)C + L(−5)C + L(−4) C + L(−3)C + L(−2)C.
Arrivé à ce stade des opérations, tapez sur la touche RETURN pour valider la formule, et vous devriez voir apparaître un 0 en face de TOTAL. Si maintenant vous saisissez des valeurs en face des divers postes (ESSENCE, HUILE, etc.), la case du total va se réactualiser en permanence pour vous donner la somme de tous les post§es. Simple, non ? Bien entendu, dans ce cas précis, nous avons utilisé un opérateur d'addition, mais nous aurions pu également employer des signes de multiplication ("×"), division ("/"), soustraction ("−"), ou d'autres formules que nous reverrons ultérieurement. Dans ce cas précis, également, nous n'avons utilisé que des cellules consécutives, mais il aurait également été possible, selon le même principe, d'utiliser des cellules situées aux quatre coins de l'écran : en ce point, les formules de Multiplan ne sont nullement limitatives, il vous suffit après être entré dans le mode CALCUL, de déplacer le curseur sur la case de votre choix, et de sélectionner un opérateur au clavier. Vous pouvez également utiliser des parenthèses pour isoler des calculs spécifiques (il faut simplement taper les parenthèses au clavier). Nous nous sommes servi du curseur pour choisir les diverses cases contenues dans la formule, mais il aurait été tout-à-fait possible de taper directement la formule au clavier si nous avions connu le nom et la position de cases. Comme vous pouvez le voir, Multiplan est très souple d'utilisation, et offre à ses utilisateurs toute latitude d'emploi.
Vous disposez désormais de tous les outils nécessaires pour utiliser au mieux votre tableur chéri, et y faire figurer les opérations de votre choix.
Si en attendant le mois prochain (où nous aborderons plus spécifiquement les fonctions évoluées de Multiplan), vous désirez créer vos tableaux et pouvoir sauvegarder vos œuvres, rien de plus simple. Une fois le tableau terminé, ct la cession de travail finie, choisissez l'option LIT-ECRIT (en tapant L au clavier). Vous abordez alors un sous-menu, sur lequel sont entre autre écrits : CHARGER SAUVER. Pour sauver un fichier, il suffit de taper S puis le nom du fichier. Pour recharger un fichier, même opération mais cette fois en tapant C. Une petite astuce qui ne vous sera pas inutile, si lorsque vous avez sélectionné l'option C (Charger) vous appuyez sur la flèche vers le haut, vous verrez apparaître le Directory de la disquette, et vous pourrez sélectionner un fichier en déplaçant le curseur sur les divers noms affichés.
Ceci clos le second volet de cette initiation. Pianotez bien, et rendez-vous au mois prochain.

E. Charton

Editeur : Elp
Genre : gestion de fichier mailing
Support : disquette
Graphisme : ★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★

FICHE, LA VÉLOCITÉ DU BASIC...

B:CLIENT Description fichier Drive B Aide
Position avec les curseurs, puis saisie libellé ou choix fonction, ou CAN pour abandonner
Travail en cours, Veuillez patienter quelques instants

ERREUR en: Ecriture disque
Disque plein
Abandon opération

ADRESSE
Raison sociale :
Responsable achats :
Adresse :
:
Code postal :
Bureau distributeur :
Téléphone :

CONDITIONS
Conditions paiement :
Mode règlement :
Chiffre d'affaire :

MATERIEL
Référence :
Date d'achat : / /

Ecran de gestion des fiches après modification des masques de saisie.

Certains d'entre vous seront étonnés de voir réapparaître dans nos colonnes ce logiciel déjà très éprouvé. Cependant, le "Fiche ancienne formule" ayant été passablement remanié, il nous a paru indispensable d'en faire écho.

Il est bien évident, pour situer d'emblée notre propos, que Fiche ne peut et ne pourra jamais être mis au rang des vrais professionnels en ce domaine : lenteur du langage utilisé (Basic 100 %), et limitations multiples, tant au niveau des zones traitées qu'à celui du nombre de libellés différents dans l'entête d'un tableau à l'impression, entre autres, font qu'il ne sera adopté par aucune entreprise autre qu'artisanale ou mieux, familiale. Objectif assurément atteint d'ailleurs, par ses créateurs. La preuve en est que Fiche court toujours...

Mailing : un coup de chapeau

Ne sombrons pas dans le lyrisme et voyons dès à présent les améliorations principales apportées à cette nouvelle version. Tout bon utilisateur du PCW connaît sur le bout des doigts les fonctions et les menus de Locoscript. Si tel est votre cas, vous ne serez pas désappointé par la présentation de Fiche. En effet, si ce n'était du Basic, on aurait pu croire à plagiat, ce qui n'aurait pas manqué de susciter quelques remous dans le microcosme

A:CLIENT Description format divers Drive A Aide
Type d'impression numéro 1 : ENTER et FIN pour copie sur imprimante, ou EXIT pour retour
F1=Description générale F3=Description du format F5=Visualisation numéros de zones EXIT

CLIENT

ADRESSE
Raison sociale : 1
Responsable achats : 2
Adresse : 3
: 4
Code postal : 5
Bureau distributeur : 6
Téléphone : 7

CONDITIONS
Conditions paiement : 8
Mode règlement : 9
Chiffre d'affaire : 10

MATERIEL
Référence : 11
Date d'achat : 12

• *Ecran de gestion des fiches avec numérotation des zones.*

informatique... N'empêche qu'ils sont plus vrais que nature, et que cela rend, il faut bien l'admettre quelques services au plus pur des néophytes.

Si ma mesquinerie légendaire m'a poussé, à mon corps défendant à dire jusqu'ici des choses parfois trop objectives, je dois bien avouer n'avoir pu réprouver un bravo face à l'extrême simplicité, doublée de l'efficacité de la fonction mailing.

Celle-ci, à l'instar de ses homologues, ne demande : ni l'achat d'un traitement de textes particulier (autre que Locoscript qui pour notre malheur crée des fichiers ASCII non standards, et qui plus est sans les codes d'impression de caractères (gras, double largeur, etc.), ni la création de fichiers à l'aide de l'utilitaire RPED (éditeur de texte livré avec le CPM Plus), ce qui s'avèrerait plus que fastidieux... Fiche offre, chose très rare, d'où mes applaudissements, un publipostage en liaison directe avec Locoscript. Le secret d'un tel avantage découle bien sûr d'une bonne connaissance de ce traitement de textes et de ses routines propres, ce qui, à priori est devenu l'apanage de Elp. Ainsi, donc, il ne sera plus nécessaire de sortir de votre univers familier pour parvenir à utiliser au mieux les fonctions de Fiche.

Et tout le reste...

Nous ne reviendrons que peu ou prou (quel style !!!) sur le déroulement des autres fonctions du programme, sinon pour rappeler la possibilité de disposer les zones de saisie ainsi que les cadres (masques) suivant votre bon vouloir, ou presque. En fait, si l'idée n'est pas à proprement parler novatrice, elle n'en est pas moins bonne. Cependant, une fois de plus, Fiche souffre de graves limitations qui rendent cette option quasi inutile, sinon à des fins d'embellissement ; les déplacements des zones ne peuvent guère se faire sur plus d'une ligne ou colonne, ce qui n'occasionne que peu de changements dans la présentation.
Comme je l'ai écrit plus haut, le gros handicap de Fiche reste encore sa lenteur désespérante, mais il faut bien admettre, pour sa défense, qu'il n'est pas seul dans son cas. Par contre, bien d'autres entraves à la rapidité d'exécution sont inexcusables. Prenons pour exemple les temps d'attente imposés lors de l'annulation d'une commande (alors que celle-ci n'a physiquement pas encore été formulée), qui peuvent aller jusqu'à 10 secondes.

Quelques petites erreurs qui, une fois cumulées, corroborent, outre l'affirmation de non-professisonnalisme du produit, mais aussi et surtout le fait que seul un tout petit nombre de fiches pourront être traitées par ce logiciel, à moins d'y passer ses nuits...

Vue d'ensemble

Vous l'aurez certainement compris, Fiche pris morceau par morceau n'est pas d'une efficacité époustouflante. Encore qu'il suffit de tester d'autres logiciels de ce type pour se rendre compte qu'il n'est pas pire que beaucoup d'entre eux. En fait, Fiche pourrait même être très performant si ce n'étaient les fautes de programmation énumérées plus haut.
Nous retiendrons tout particulièrement à son actif les possibilités de la liaison directe Locoscript, la qualité des sorties imprimante, bref tout ce qui se rattache au publipostage.
En un mot comme en cent, si vous êtes artisan, que votre regard se tourne vers l'informatique conviviale, et qu'enfin vos besoins ne s'étendent pas au-delà de quelques traitements de fiches journaliers ; alors le logiciel Fiche est fait pour vous.

Georges Brize

DUVAL S. A.

57, Rue de la Vallée

79300 BRESSUIRE

Tel 49 60 46 57

R.C.S. en cours

#1#######################
#2############
#3#######################
#4#######################
#5### #6################

Objet : *Présentation d'un nouveau produit*

Monsieur,

Sachant que vous possèdez un ordinateur #11######## depuis le #12#####, nous vous proposons le logiciel FICHE des éditions elp qui fonctionne sur tous les modèles PCW.

Ce logiciel est une gestion de fiches entièrement paramètrable **(sans aucune programmation)**, et qui, en plus, est **reliable à LOCOSCRIPT** sans utiliser les fichiers ASCII, ce qui lui permet de conserver une **bonne partie des possibilités de présentation** du traitement de texte.

Espérant que ce logiciel retiendra toute votre attention,

Veuillez agréer, **#2############**, nos sincères salutations.

Fichier texte publipostage tel qu'il doit être rédigé sous Locoscript.

Editeur : Micro Application
Genre : gestion de fichiers
Support : disquette
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★★

DATAMAT PCW

Le bon logiciel de gestion de fichiers appartient à une espèce bien particulière, puisqu'il doit à la fois être d'un emploi simple pour convenir à tout usager, et offrir le maximum des performances de l'informatisation. Cocktail assurément difficile à réaliser, vu le petit nombre de spécimens correspondant à cette description sommaire, mais pourtant réaliste, actuellement en circulation. Nous vous proposons d'étudier ensemble l'un de ces privilégiés : Datamat PCW.

La complexité facile à maîtriser

Certes Datamat n'est pas à proprement parler un logiciel simple. Cependant, il est conçu de telle façon, que toute personne ayant déjà une certaine habitude de prendre des notes, de remplir des factures ou autres paperasseries du même genre, ne doit pas se sentir désappointée.
Les légendes des menus sont, outre leur disposition très fonctionnelle (bordure d'écran droit), on ne peut plus explicites. Quoi de plus simple à comprendre en effet, que des instructions telles que : "Feuilleter", "Chercher", ou encore "Suite" et "Trouvé" ? Voici donc le premier bon point en faveur de Datamat : la convivialité.
S'il est évident que le premier devoir d'un tel logiciel est la conservation de données enregistrées sous un format précis, son second devoir est d'offrir au minimum les possibilités de la gestion manuscrite de nos vénérés ancêtres... Datamat répond bien sûr aux deux contraintes, et va même beaucoup plus loin en permettant : des applications complexes intégrant des fonctions de calcul ainsi que des opérations entre fichiers, ou encore la liaison entre plusieurs fichiers de type différent.

Utilisation

Après l'étape indispensable de l'installation sur la disquette de travail des fichiers Paper.com et CPM (J14FCPM3, EMS pour ne pas le nommer), Datamat pourra enfin être lancé en réinitialisant le PCW (SHIFT + EXTRA + EXIT). Attention, il vous sera impossible d'avoir accès au programme autrement.
L'écran de travail se divise en onze parties, chacune d'elles ayant une fonction précise. Les cinq fenêtres composant le bandeau supérieur représentent respectivement : la fonction en cours, le nom du fichier sélectionné, le nombre d'enregistrements présents dans ce fichier et le numéro de l'enregistrement en cours de traitement, la place mémoire libre (sous la forme du nombre d'enregistrements encore possibles), et enfin, les messages d'erreurs et entrée de valeurs.
Comme nous l'avons vu plus haut, le bord droit de l'écran comporte les cinq cadres affectés aux fonctions, leur position correspondant à celle des touches du clavier allant de f1 à

```
|            |            |            | 103 PAGES LIBRES |
|            |            |            | 26.05.87         |

             CATALOGUE                                       DONNEES
NOM          Nbr D'ENREG.     DERNIERE MODIF.

ACHATS       1                3 Décembre 86                  GESTION
ARTICLE      25               3 Décembre 86
STOCK        25               3 Décembre 86
VENTE        3
PC           7                3 Décembre 86
VOITURES     0                                               FORMAT
FOURNIS      12               3 Décembre 86

                                                             PROGRAMME

                                                             FIN
```

Menu principal de Datamat et catalogue des fichiers présents sur la disquette de travail.

CAN. Ainsi, l'usage de la touche CAN correspondra à l'instruction inscrite dans le cadre supérieur droit.

Vous l'aurez deviné, le onzième cadre n'est autre que celui où devront s'effectuer toutes les opérations de saisie, c'est le plus important d'entre tous, autant de par la taille que de par l'utilité.

Chacune des quatre options figurant au premier menu se divisent en plusieurs arborescences. Il nous sera de ce fait très difficile d'être tout-à-fait exhaustifs dans la description que nous en ferons. Néanmoins, nous citerons leurs principales fonctions et leurs débouchés.

```
| DONNEES    | ARTICLE          | ENREG.      10    | 161 PAGES LIBRES |
| AFFICHER   | Nbr D'ENREG 25   | SELECTIONNE TOUT  | 26.05.87         |

                          Article                         SUITE
                          =======
Article N°        10                                      RETOUR
Désignation       Transformateur
Prix d'achat      79     Frs                              SAUTER
Prix de vente     92.6   Frs

                                                          TERMINE
```

Ecran d'affichage des données.

Datamat pas à pas

Débutons notre analyse par le traitement des données et tout ce que cela comporte.

Sur ce plan, comme partout ailleurs, Datamat offre toutes les facilités que l'on est en droit d'attendre d'un tel produit, à la différence toutefois que toutes les options se rattachant à un sujet (tel que les données, puisque c'est celui qui nous préoccupe dans le cas présent), sont regroupées et accessibles à partir du même écran. Synthèse de présentation intéressante qui évitera à coup sûr bon nombre d'erreurs.

Lors de l'entrée (ou saisie) des données, le masque (répartition des champs de saisie sur l'écran de travail) correspondant au fichier en cours de traitement s'affiche. La zone affectée au premier champ est alors en vidéo inverse, ce qui signifie qu'elle doit être rempli. Entrée et validation faites, le logiciel interroge l'utilisateur sur le contenu du champ suivant, et ainsi de suite. Une fois l'ensemble des zones d'une fiche saisie, le curseur revient à son point de départ (il se positionne de nouveau sur le premier champ), permettant ainsi la correction immédiate d'éventuelles erreurs.

Pour quitter et valider du même coup la fiche traitée, il vous faut choisir entre les deux solutions proposées : fin d'entrée ou entrée suivante.

La preuve est faite dès cette prise de contact pratique avec Datamat, de son extrême simplicité. Il en ira de même tout au long de notre étude.

Si votre connaissance de ce type de logiciel ne se limite pas aux textes élogieux figurant sur les jaquettes (!), vous devez savoir que rares sont ceux qui laissent le droit à l'erreur. Il est de notoriété publique que les programmeurs sont à l'abri de ce genre d'incidents, dont nous sommes pourtant tellement coutumiers... A tel point d'ailleurs, qu'ils en oublient parfois des fonctions aussi élémentaires que "modification", ou pire (si c'est possible), "suppression de fiche". Rassurez-vous, ce n'est absolument pas le cas du logiciel qui nous intéresse.

Les deux fonctions précitées, et qui figurent bien évidemment au menu de Datamat, fonctionnent à peu près comme la précédente, hormis le fait que la fonction principale sera dans les deux cas "chercher".

La seconde : "format de champ", concerne plus particulièrement l'esthétique, puisque grâce à elle, vous pourrez disposer les zones de saisie au travers de l'écran, vous assurant le meilleur confort visuel et pratique possible. L'édition sur imprimante du travail obtenu étant un des but recherchés, la troisième fonction, appelée "format d'impression" offrira les mêmes possibilités que la précédente, mais cette fois sur le papier.

Il est bien sûr également possible, toujours dans le cadre de l'option "donnée", d'afficher les fiches une par une. L encore vous ne rencontrerez que des légendes simples. Il est important de noter qu'à tout moment, le format de présentation peut être adapté à vos besoins grâce aux deux fonctions suivantes : [format] et [format champ]. Nous reviendrons sur ces dernières plus avant dans notre exposé.

Il est temps d'en venir maintenant à la partie qui intéresse plus particulièrement l'utilisateur, c'est-à-dire l'impression.

Une fois de plus, des fonctions claires jalonneront vos travaux ("feuilleter" par exemple). Vous pourrez sélectionner tout ou partie des fiches d'un fichier, et les imprimer. Tout comme dans l'option d'affichage, il vous sera possible d'intervenir sur le format d'impression à l'aide des mêmes fonctions.

Nous venons de faire le tour de la fonction première d'un logiciel de gestion de fichiers. Vous êtes donc censé avoir saisi un certain nombre de données à l'intérieur d'un ou plusieurs fichiers. Reste maintenant à

```
| FORMATDONNEES | achats |  | 161 PAGES LIBRES |
| ENTRER        |        |  | 26.05.87         |

                         ACHATS                                  TERMINE
                         ------
Date (jj/mm/aa) : ##/##/##
                                                                 NOUVELLE
    Société :........$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$              PAGE
    Nom     :........$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
    Prénom  :........$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

Adresse :
    Rue      : $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
    Code postal / Ville : ##### / $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

Téléphone : ###############

Référence matériel :
    Type     : $$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
    N° Série: $$$$$$$$$$$
    Prix HT  : ######### FRS
    TVA      : ##.## %
    Prix TTC: ######### FRS
Remise       : ##.## %
Net à payer  : ######### FRS
```

Création d'un masque de saisie. Les ≠ ou les $ représentent respectivement les variables numériques et alphanumériques.

organiser, ou plus simplement à gérer celui-ci de façon à le rendre le plus ergonomique possible.

La supériorité d'un système informatique, outre l'infaillibilité de sa mémoire, réside surtout dans la rapidité de recherche. Certains critères de sélection s'adaptant pleinement à un usager, vous feront peut-être perdre du temps. C'est dans le but louable de correspondre aux besoins de tout un chacun, que Datamat est pourvu (à l'intérieur de la fonction "gestion") de deux options garantissant une totale adaptation.

Le "tri" proposé dans cette partie du programme permet de classer les enregistrements dans un ordre différent de celui des entrées. La modification ainsi effectuée interviendra à partir du champ déterminé, en triant les fiches par ordre croissant ou décroissant.

La création d'un index spécifique est aussi un facteur de gain de temps important. A savoir que cela offre la possibilité d'obtenir une réponse en fonction de plusieurs critères sur une même fiche. Il va de soit que le tri et l'index devront aller de paire pour une plus grande efficacité.

La troisième, et dernière option concernant la gestion n'est pas, et de loin, la plus importante. Cependant, il est toujours bon de pouvoir, quelle qu'en soit la raison, renommer un fichier. Nous avons vu plus haut qu'il était possible, à tout instant de remanier les formats d'affichage et d'impression. Reste à savoir dans quelle mesure les modifications que l'on peut apporter seront d'un quelconque intérêt, et à quels niveaux ?

Il existe dans Datamat, trois fonctions communes, et pourtant ayant chacune une utilité bien spécifique. L'une d'elle : "format de données" est avant tout, celle qui déterminera la structure d'ensemble de la fiche ; le nombre de variables, qui peut s'étendre jusqu'à 83, le tout dispersé à votre gré sur un maximum de dix pages, chaque page étant limitée par la taille de la fenêtre de saisie ; et bien sûr la référence correspondante. Ainsi, il vous sera permis de saisir 83 renseignements sur une même fiche.

Datamat travaille pour vous

Il faut bien admettre que si l'informatique représente d'énormes avantages par rapport à une gestion classique des fiches clients, elle n'enlève rien à la monotonie, voire aux contraintes de la saisie ; tâches souvent répétitives mais malgré tout impératives, calculs parfois complexes, etc.
Datamat, conçu comme une véritable base de données, en offre toutes les possibilités par l'intermédiaire de la fonction programme. Cette fonction, comme son nom l'indique permet d'effectuer automatiquement certains programmes précis, et répondant uniquement à vos besoins. Un programme sera chargé d'aller chercher une valeur dans un autre fichier pour l'insérer dans la fiche en cours de traitement, tandis qu'un autre effectuera un calcul entre des valeurs venant d'être saisies, et affichera le résultat ainsi obtenu dans la zone voulue. Une fonction qui éliminera beaucoup de sources d'erreurs, notamment dans les calculs.

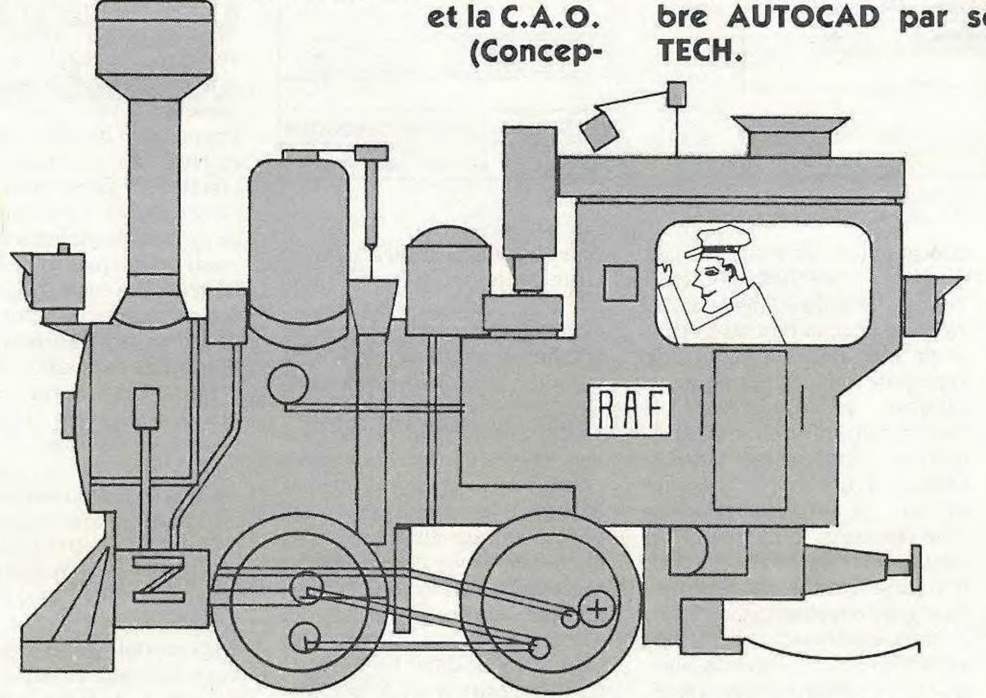
Comme vous avez pu vous en rendre compte tout au long de cet article, Datamat ne souffre d'aucune des limitations trop souvent rencontrées en ce domaine. Il s'agit très certainement du logiciel le plus ouvert qu'il nous a été donné d'étudier sur PCW. Tout, de l'affichage jusqu'à la vitesse d'exécution (dans une certaine mesure, voir les fonctions "gestion") est façonnable à volonté, sans restriction aucune.

A ce titre, Datamat est à n'en point douter l'un des logiciels qui font de nos PCW ce qu'ils sont aujourd'hui, c'est-à-dire, des outils réellement professionnels.

Georges Brize

GENERIC-CADD

Depuis quelques temps la mode est aux clônes, cela a débuté par le matériel, puis a très rapidement concerné les logiciels de traitements de textes, les tableurs et autres manipulateurs de données, pour enfin aborder les outils du dessinateur, c'est-à-dire le D.A.O. (Dessin Assisté par Ordinateur), et la C.A.O. (Conception Assistée par Ordinateur). Un clône, en informatique, reprend les caractéristiques d'un produit existant de bonne réputation, avec bien souvent des améliorations, pour un prix de vente nettement inférieur à son modèle, c'est tout l'intérêt de l'opération, GÉNÉRIC-CADD est présenté comme un clône du célèbre AUTOCAD par son importateur, INFO/TECH.



Une petite précision au passage : CAD représente les initiales en anglais de notre définition de la CAO (Computer Aided Design). Ce logiciel de DAO fonctionne sur tout compatible 16 bits avec le système d'exploitation MS-DOS. Un grand nombre d'interfaces (drivers), permettent de configurer GÉNÉRIC-CADD pour une gamme très étendue de matériels. On y trouve cinq sortes de souris, six tablettes à digitaliser, sept traceurs de courbes, dix-sept types d'écrans graphiques dont les plus répandus en France : EGA, HERCULE, OLIVETTI M24/M28, etc. Deux lecteurs de disquettes sont nécessaires (pour une utilisation intensive, un disque dur est conseillé), le coprocesseur mathématique est recommandé pour accélérer le traitement graphique gros consommateur de calculs. Au chapitre des conseils, notez qu'un écran couleur sera le bienvenu.

Le PC 1512 convient tout-à-fait pour la phase apprentissage, mais il est plus sérieux de prévoir une extension graphique du type HERCULE ou EGA (il y en a qui fonctionnent pour des applications ensuite vraiment professionnelles). Pour en terminer sur le chapitre matériel, bien qu'il soit possible de produire un plan sur l'imprimante compatible EPSON, il faut envisager, pour un travail plus professionnel, de s'équiper avec un traceur de courbes, il en est d'excellents au format A3 pour environ 8 000 F.

L'accès aux commandes du logiciel est effectué suivant trois modes au gré de l'utilisateur.

Le mode menu hiérarchique est affiché à droite de l'écran, chaque commande est accessible par sélection à l'aide de l'outil de pointage (souris ou tablette à digitaliser).

La frappe directe au clavier du groupe de deux lettres représentant le code mnémonique de chaque commande disponible est à effet immédiat et peut être plus rapide que le mode précédent.

On peut utiliser les touches de fonctions après leur avoir attribué une action lors de l'initialisation du programme. Cette fonctionnalité est très importante, car elle permet de personnaliser l'utilisation de GÉNÉRIC-CADD en fonction de ses propres habitudes.

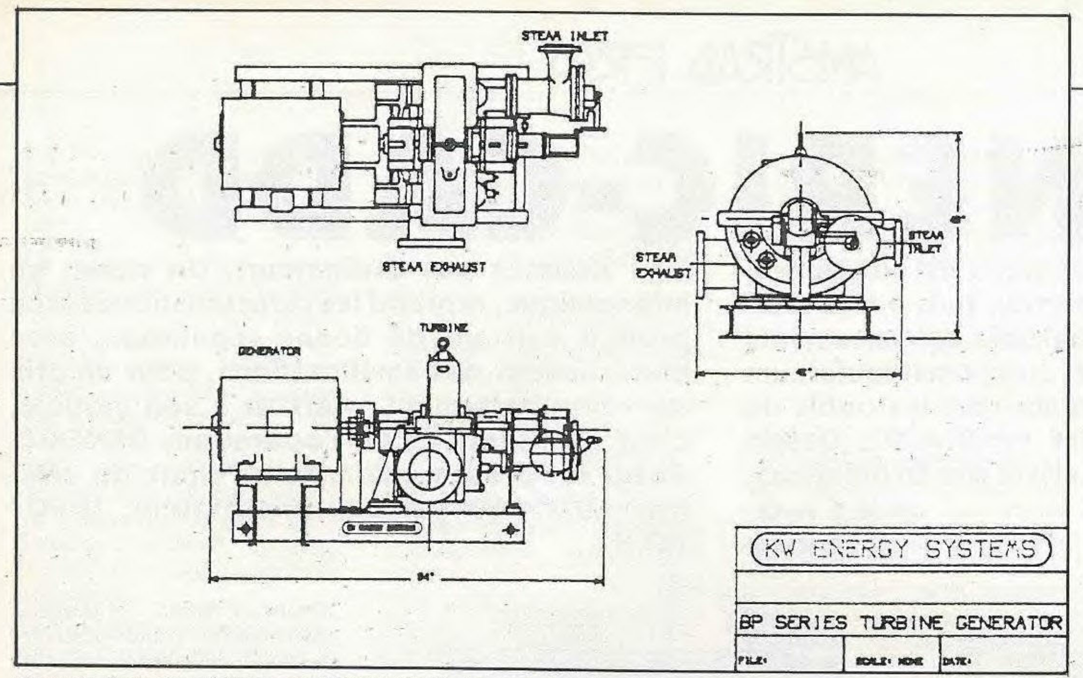
Nous allons survoler les différentes commandes disponibles, car entrer dans l'intimité de chacune d'elles ferait double emploi avec la notice, en français rappelons-le et très claire.

Dessiner

Avec le chapitre DESSINER, vous pouvez tracer directement des lignes, rectangles, carrés, cercles, arcs, ellipses et autres courbes lissées, en utilisant éventuellement les contraintes telles que points magnétiques, forçage sur un nœud de grille, conditions de perpendicularité, parallélisme, d'intersection, de tangence, de centre, de milieu. Chaque point d'une entité peut être repéré par coordonnées cartésiennes ou polaires dans le mode absolu ou relatif. Cet outillage offre une très grande puissance de travail, et demande une phase d'apprentissage avant d'en utiliser pleinement toutes les capacités, ceci est valable quelque soit le logiciel de DAO. (Remarquons toutefois que le nom "GÉNÉRIC" a été choisi à bon escient par les créateurs, car toutes les commandes trouvées ici sont "génériques", c'est-à-dire communes au traitement CAO, ce qui vous permet d'exporter ou d'importer votre habileté à l'utilisation de ce type de logiciel).

Le fenêtrage

Une autre caractéristique facilitant le travail du dessinateur est présente ici, le FENÊTRAGE : une zone rectangulaire est définie sur l'écran (la fenêtre), le contenu de celle-ci, entités (appelés objets dans la notice du programme), composants ou texte et peut être manipulée pour subir les transformations classiques du type effacement, déplacement, copie, symétrie rotation, changement d'échelle, sauvegarde sur disquette. Dans la catégorie des commandes concourant à la création du dessin, on trouve également des options permettant de construire des tangentes, des parallèles, des perpendiculaires, de trouver l'intersection entre deux entités, d'effectuer des finitions telles que coupe d'ajustement, des extensions (l'inverse de l'option précédente), des rayons de raccordement ou des chanfreins avec nettoyage des angles (fonction appelée ragréage chez certains) la notion de rayon de raccordement pouvant être rendue automatique lors du dessin d'une ligne brisée (fonction suffisamment rare pour être notée ici). Le mode double trace permet de créer simultanément deux



Exemple de dessins réalisés avec Généric-Cadd et un traceur de courbes.

contours parallèles à une distance imposée, chacun composé de droites, arcs, ou rayon de raccordement.

Zoom et calque

Dans la catégorie des commandes facilitant la vie de l'utilisateur on dispose avec GÉNÉRIC-CADD du ZOOM et des CALQUES. Le chapitre consacré au ZOOM comporte plusieurs options permettant notamment avec le Zoom global de représenter l'ensemble de votre dessin sur la totalité de l'écran. Le Zoom fenêtre affiche sur toute la zone de l'écran le contenu d'une fenêtre préalablement définie, alors que le zoom valeur permet de modifier la taille de l'affichage dans des proportions imposées. A noter les options zoom avant et arrière qui effectuent automatiquement un agrandissement ou une réduction par deux. Comme il est possible d'appeler successivement plusieurs fois l'une des options décrites ci-dessus, le zoom précédent permet de réafficher en sens inverse, alors que le zoom panorama se contente de déplacer la fenêtre d'affichage sur le plan sans modifier l'échelle de représentation. Enfin l'option redessin, réaffiche le dessin sans modifier ni l'échelle ni la position, mais en nettoyant l'écran par élimination des éléments mal gommés, des objets avortés, vieux coins de fenêtres, etc.

La DAO a permis de mettre au point des techniques de dessin originales par rapport au dessin manuel, parmi celles-ci figure en bonne place les CALQUES, ou couches (ou layers pour les Anglais), GÉNÉRIC-CADD permet de définir jusqu'à 255 calques, chacun de ceux-ci peut avoir une vie propre ou être superposé aux autres pour un affichage en transparence. Il faut se souvenir qu'un seul calque est actif à un moment donné, et que les commandes agissent sur celui-ci sauf indications contraires. L'intérêt est évident si vous souhaitez dessiner des variantes sur un dessin de base (aménagement d'un local, circuits électriques, circuits de chauffage, etc.). Toute la puissance de l'utilisation des calques en GÉNÉRIC-CADD provient des possibilités de manipulations individuelles ou collectives. On y trouve des options permettant d'afficher sélectivement les entités dessinées sur chaque couche, d'effacer, de modifier les paramètres de couleurs et types de traits, d'effectuer une rotation, une modification d'échelle, de sauvegarder sur disquette ou de récupérer le contenu d'un calque. Vous remarquerez que le travail effecté par fenêtrage peut être complémentaire à celui opéré sur les calques.

Texte et cotation

Les fonctions d'habillage des plans mises à notre disposition comprennent le texte et la cotation. Dans le chapitre Texte, nous trouvons deux ensembles d'actions, d'une part la définition des lettres utilisées et d'autre part leur mise en œuvre. Pour définir le type d'écriture, on dispose avec GÉNÉRIC-CADD, de sept polices de caractères prédéfinies, plus la possibilité de créer votre propre police (ou Fonte) qui peut contenir jusqu'à 255 caractères typographiques ou graphiques. Après la sélection de la police, il est possible de définir les paramètres d'emploi, c'est-à-dire la couleur, la hauteur, la largeur, l'inclinaison des caractères sur la ligne d'écriture (italique), l'inclinaison de la ligne d'écriture elle-même. Pour la mise en œuvre de cette fonte, les commandes disponibles permettent de placer un texte à un emplacement quelconque du plan, d'en modifier la composition, la position ou d'en effectuer la suppression. Pour la cotation, celle-ci peut être automatique, c'est-à-dire qu'il suffit de viser deux points du dessin pour en obtenir la côte, puisque le dessin est effectué en unités réelles. Un certain nombre d'options permettent d'obtenir des effets variés, tels que dimension des flèches, décalage du texte de cotation si la place est trop petite entre les traits de rappels, ajustement des rappels, couleur de texte, etc.

Pour l'utilisateur maîtrisant bien le produit, la possibilité de sauvegarder un dessin sous forme de macro, qui est en fait un texte représentant la suite des commandes avec leurs paramètres utilisés pour obtenir celui-ci, est très puissante puisqu'il est possible de modifier un dessin en agissant sur cette liste avec un traitement de textes quelconque, ou de générer cette liste depuis un logiciel spécialisé en Basic ou en Pascal par exemple. Le remplissage des zones (hachurage), est possible avec un choix de dix-huit modèles, plus la possibilité de créer votre propre type. Les zones internes à un contour sans hachurage sont possibles.

De la 2D vers la 3D

Un module optionnel permet de convertir un dessin 2D en dessin 3D sous forme de projection orthographique (toutes les droites restent à la même échelle, les parallèles restent parallèles), de perspective, ou de vues stéréographiques (la même vue est dessinée deux fois avec un léger décalage et en employant la couleur bleue pour un dessin et la couleur rouge pour l'autre, l'impression du relief est donnée en regardant ce dessin avec des lunettes spéciales, un verre bleu l'autre rouge). La mise en œuvre de ce module est assurée en utilisant les calques (ou niveau) et les codes des couleurs pour prendre en compte les informations de la troisième dimension. L'utilisation de ce module n'est pas évidente à priori, mais après un bon entraînement il peut être intéressant dans certains cas de l'employer, car le résultat des calculs de transformation en 3D est lui-même affiché en 2D par GÉNÉRIC-CADD, donc laisse la possibilité d'éliminer manuellement les lignes cachées de la perspective. Vu le coût modeste de ce module (moins de 700 F), il ne faut pas en attendre une grande puissance, mais l'employer dans un but de formation à l'emploi des techniques de dessin en tri-dimensionnel).

Pour terminer le tour d'horizon trop rapide vue la puissance de ce logiciel de DAO, il faut également mentionner la possibilité d'échanger les données graphiques avec AUTOCAD (fichiers format DXF) et avec le logiciel de PAO (Publication Assistée par Ordinateur) VENTURA qui est également diffusé par INFO/TECH.

En conclusion, ce type de logiciel peu cher (moins de 2 000 F), et présentant une puissance remarquable est l'outil idéal pour équiper les petites et moyennes entreprises ayant des problèmes de dessins techniques à résoudre, tout en assurant une bonne compatibilité vers des logiciels plus puissants équipant leurs donneurs d'ordres par exemple.

Infotech, 10, rue Saint-Nicolas, 75012 Paris. (Tél. : (16-1) 43.44.06.48).

Pierre Squelart



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50 000 francs*



AMSTRAD

Nouveautés...

3 AS		179F
BARBARIAN	85F	
BUBBLER	89F	129F
BASKETBALL	85F	125F
CHIFFRES ET LETTRES	189F	269F
CHALLENGE OF THE GOBOTS	85F	129F
COSA NOSTRA	135F	189F
DAKAR 4X4		179F
DESPOTNIK		229F
DOGFIGHT		129F
ENDURO RACER	99F	145F
EXPRESS RAIDER	89F	129F
ERE HITS N°1	149F	225F
GOLD HITS II	99F	149F
GREYFELL	89F	129F
GUILD OF THIEVES (6128)		209F
HAWAII		135F
HYDROFOOL	85F	125F
INERTIE	139F	179F
KINETIK	85F	125F
KNIGHT ORK	159F	159F
LAST MISSION	135F	189F
LEADER BOARD TOURNAMENT		125F
LEVIATHAN	85F	125F
LUKY LUKE		165F
MAG MAX	85F	125F
MARIO BROTHERS	85F	125F
MARCHE A L'OMBRE	139F	185F
METRO CROSS	95F	129F
MIROIR ASTRAL		189F
NEMESIS THE WARLO		129F
NECROMANCIEN	99F	149F
ROBINSON CRUSOE		165F
SARECEN	89F	135F
STAR RAIDERS II	99F	149F
SPY VS SPY II	85F	129F
STRYFE		225F
SUPER HITS	99F	149F
TUER N'EST PAS JOUER	NC	NC
WORLD GAMES	89F	
ZOMBI	139F	165F
SELECTION		
10 TH FRAME BOWLING	99F	139F
1001 BC	124F	189F
3D GRAND PRIX	89F	139F
ACADEMY	89F	129F
ACROJET (F)	99F	149F
ARKANOID	89F	129F
AU REVOIR MONTY	89F	129F
ACE	89F	139F
ACE OF ACES	99F	139F
ADVANCED ART STUDIO		215F
ALIENS	89F	139F
ASPHALT	129F	165F
BACTRON	129F	169F
BALLBLAZER	99F	139F
BALLBREAKER	99F	139F
BIG 4	99F	139F
BILLY LA BANLIEUE	124F	178F
BOB WINNER		169F
BOMBJACK 2	85F	125F
CYRUS CHESS	89F	139F
DAMES 3D CHAMPION	115F	179F
DESPOTING DESIGN	145F	215F
DRAGON'S LAIR 2	89F	139F
DONKEY KONG	79F	139F
EREBUS	109F	138F
FAIAL		179F
FER ET FLAMME		249F
FIVE STAR GAMES	89F	139F
FLASH	139F	195F
GAUNTLET	89F	135F
GOLD HIT 2	99F	139F
GOONIES	89F	139F
GRAND PRIX 500	135F	165F
GRAPHIC CITY	139F	164F
HEARTLAND	89F	139F
HIT PACK	89F	139F
HIT PACK 2	89F	125F
HMS COBRA	285F	285F
INCANTATION		195F
IKARI WARRIOR	85F	130F
INFILTRATOR	89F	139F
K.Y.A.	139F	195F
KONAMI'S COIN OP HITS	89F	129F
KONAMI'S GOLF	89F	139F
LA CITE PERDUE		179F
LEADERBOARD	99F	139F
LE PACTE		199F
LE PASSAGER DU TEMPS		195F
LES AVENTURES DE JACK BURTON	119F	159F
LES PASSAGERS DU VENT	285F	285F
LES PASSAGERS DU VENT II	285F	285F
LIGHT FORCE	89F	129F
MANHATTAN 95	125F	155F
MAD DOG	129F	179F
MASQUE		159F
M'ENFIN	133F	165F
MERCENARY	99F	
MEURTRE EN SERIE	249F	285F
NEMESIS	89F	125F
NOW GAMES 4	89F	
PAC MAN		99F
PACK UBI		
PACK FIL 2	149F	195F
PROHIBITION	125F	189F
RELIEF ACTION (+ lunettes)	159F	195F
RANA RAMA	89F	139F
SABOTEUR II	89F	139F
SAILING	99F	139F
SAPIENS	129F	189F
SCALEXTRIC	99F	139F
SCHOCKWAY RIDER	89F	139F
SENTINEL	89F	125F
SIGMA 7	95F	139F
SILENT SERVICE	89F	139F
SORCERY PLUS		129F
SPACE HARRIER	85F	139F
SRAM		165F
SRAM II		165F
STARGLIDER	139F	176F
STRIKE FORCE COBRA	99F	139F
STRYFE	139F	189F
SUPER CYCLE	99F	139F
TENNIS 3D	109F	149F
THAI BOXING	85F	127F
THEY SOLD A MILLION I II III	89F	139F
TOMAHAWK	89F	139F
TRIVIAL PURSUIT	179F	245F
T.T. RACER	89F	139F
UCHI MATA	99F	139F
WINTER GAMES	89F	139F
XENO	89F	119F
YIE AR KUNG FU II	89F	129F
ZARK DAVOR	99F	145F

PCW 8256

3D CLOCK CHESS	169F
AMSTRADAMES	189F
ANNALES DE ROME	189F
BATMAN	149F
BLOCUS	165F
BILLARD (STEVE)	139F
BOB WINNER	219F
BRIDGE PLAYER	169F
CYRUS II CHESS	139F
FRANCK BRUNO'S BOXING	165F
FAIRLIGHT	139F
FOURTH PROTOCOLE	175F
GUILD OF THIEVES	259F
HISTOIRE D'OR	199F
HEATHROW AIRPORT	125F
KNIGHT ORK	209F
LEADER BOARD	184F
ORPHEE	169F
STARGLIDER	249F
STRIKE FORCE HARRIER	169F
THE PAWN	239F
TUER N'EST PAS JOUER	NC
TOMAHAWKS	159F
TRIVIAL POURSUIT	229F
TOP SECRET	259F
UTILITAIRES	
BASIC COMPILER	490F
COMPTABILITÉ ALIENOR	1190F
DATAMAT	490F
DB COMPILER	640F
GENECAR	189F
GESTION DE FICHIER	299F
INTEGRE FACTURATION DE STOCK	490F
MULTIPLAN	499F
PCW GRAPH	319F
PCW PAINT	269F
TURBO TOOL BOX	590F

PC 1512 ET COMPATIBLES

LIVRES	
PC 1512 GUIDE BASIC	111F
PC 1512 LIVRE DU BASIC	168F
DOS PLUS S/AMSTRAD	158F
GEM SUR AMSTRAD PC	199F
CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD	210F
MANUEL REF. TECHNIQUE PC	230F
CLEFS POUR MS DOS 2	199F
CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES	199F
UTILITAIRES	
ALADIN (trésorerie)	985F
ALIENOR II PC	1638F
BASOR	1615F
COMPTA GENERALE	995F
DBASE II	1236F
DBASE III +	6595F
FACTURATION ET STOCK	1308F
FASST (ASSEMB-DESASSEMB)	795F
FRAMEWORK 1er	1236F
GEM WRITE PC 1512	1091F
GRAPH IN THE BOX	939F
MULTIPLAN JUNIOR	569F
MULTIPLAN V3	2315F
MUSIC CONSTRUCTION SET	149F
NEWSROOM	339F
PC TYPE +	846F
PACK PRACTI	995F
PRINT MASTER PLUS	280F
REFLEX WORKSHOP	575F
SUPERCALC 4	3280F
SOLUTION PC 1512	1803F
TEXTOR 3	2835F
TURBO TUTOR	325F
TURBO DATABASE TOOLBOX	494F
TURBO EDITOR TOOLBOX	494F
TURBO GRAPHICS TOOLBOX	494F
TURBO PROLOG	826F
TURBO PASCAL	825F
VP PLANNER	1155F
WORD JUNIOR	948F
WORK WRITER	435F
JEUX	
ARCADE CLASSIC	175F
ARCHON	189F
ASTERIX	215F
BALANCE OF POWER	231F
BALANCE OF POWER	225F
BATTLE OF ANTIETAM	345F
BLACK CAULDRON	279F
BOULDERDASH 2	99F
BRIDGE 4.0	178F
BRUCE LEE	190F
CASQUE DES FORG. + SYST	169F
CONFLICT OF VIETNAM	275F
CHAMPIONSHIP GOLF	298F
CHESS	215F
CHESS MASTER 2000	281F
CYRUS II CHESS	157F
CRUSADE IN EUROPE	259F
DAKAR 4X4	185F
DAMBUSTER	279F
DESTROYER	215F
DUNGEON SYSTEM	115F
ECHEC 3 D	199F
EDEN BLUES	245F
F-15 STRIKE EAGLE	195F
F-15 STRIKE EAGLE PC 1512	215F
FLIGHT SIMULATOR	415F
FOURTH PROTOCOLE	175F
GALAXIAN	115F
GREAT ESCAPE	185F
GRAND PRIX 500	209F
GUIL OF THIEVES	259F
HISTOIRE D'OR	235F
HACKER II	185F
HMS COBRA	285F
INFILTRATOR	225F
KARATEKA	249F
KING QUEST III	349F
KARMA	229F
KNIGHT ORK	209F
LODE RUNNER	355F
MGT	215F
MEAN 18 GOLF	159F
MINDSHADOW	255F
MASQUE	249F
MACADAM BUMPER	285F
MARCHE A L'OMBRE	245F
MEURTRE EN SERIE	285F
NECROMANCIEN	149F
PHANTASIE	279F
PINBALL CONSTRUCTION	175F
PITSOP 2	159F
PAWN	259F
PASSAGERS DU VENT	285F
PASSAGERS DU VENT 2	285F
PHALSBERG	285F
PHOHIBITION	245F
ROADWAR 2000	215F
ROBINSON CRUSOE	189F
SHANGAI	215F
SPACE QUEST	279F
STARGLIDER	175F
STRIP POKER	175F
SUMMER GAMES 2	155F
SABOTEUR II	159F
SOLO FLIGHT	189F
SILENT SERVICE	225F
SPITFIRE ACE	175F
SRAM	245F
TRACKER	209F
TASS TIME	175F
TEMPLE OF APSHAI	399F
TENTH FRAME BOWLING	315F
TOP GUN	175F
TRIVIAL POURSUIT	299F
ULTIMA 3	195F
WINTER GAMES	159F
WORLD GAMES	215F
ZOMBI	259F

PÉRIPHÉRIQUES

ADAPTATEUR EN V	168F
DISQUETTES VIERGES AMS(x10)	290F
DISQ. VIERGES ATARI ST(x10)	155F
HOUSE 464 ET 6128	115F
HOUSE PCW	230F
JOYSTICK AMSTRAD	140F
JOYSTICK II TURBO	140F
LIGHT PEN CPC	169F
LIGHT PEN PCW	249F
MOONRAKER	89F
PROFESSIONAL STANDARD	155F
PROFESSIONAL AUTOFIRE	178F
QUICKSHOT II	75F
QUICKSHOT II +	117F
SYNTHETISEUR VOCAL K7	449F
SYNTHETISEUR VOCAL D	477F
SPEED KING	109F
THE STICK	149F

Pour tous les autres titres nous contacter.

Commandez par MINITEL 36-15 Tapez CLUBTEL Code : STAR

58, rue des Camélias — 94140 ALFORTVILLE
Téléphone 43 96 57 84 - 43 96 57 83

Vente par correspondance uniquement.

BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules)* à retourner à :

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
		TOTAL			
		Frais de Port			+ 0 F
		TOTAL			

Payer par Carte Bleue carte bleue CB

□□□□•□□□□•□□□□•□□□□

Date d'Expiration ...../..... *Signature :*

Dom-Tom et Export : Port **20 + 30 francs**

STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. 43 96 57 84 - 43 96 57 83

NOM ____________

Prénom ____________

Adresse ____________

Ville ____________

Code postal ____________ Tél. ____________

MODE de REGLEMENT
Chèque □ Mandat-Poste □
Contre-Remboursement **+ 20 F.** □

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

AMS 07/87

FORTH : LES ÉTONNANTES POSSIBILITÉS DE LA MÉMOIRE

Un peu de tourisme...

Cet article commence par une promenade dans la mémoire telle qu'elle est organisée par un système Forth. Le F83 est pris comme exemple. Si vous avez un autre Forth, reportez-vous à votre manuel. Vous constaterez que les di.:érences d'implantation sont peu importantes.

Le tableau ci-joint vous servira d'aide... mémoire. Les commandes données au bas de chaque case vous permettent d'afficher l'adresse de la zone correspondante. Ne vous préoccupez pas, pour l'heure, de la signification de ces commandes : elles fonctionnent ! Les valeurs réelles des adresses ainsi trouvées sont données entre parenthèses, à titre indicatif, pour un F83 d'origine sur PCW.

Au bas de la mémoire se trouve le noyau du Forth. Il occupe environ 12 K. Immédiatement au-dessus se trouve le dictionnaire. Les mots de ce dictionnaire sont écrits en Forth ou en Assembleur. En l'occurence, et malgré la richesse du F83, cela ne nous amène qu'à 24 K environ. Il est à noter que vous pouvez facilement supprimer de nombreux mots s'ils ne sont pas utilisés pour telle ou telle application. Cela, vous ne pouvez pas le faire avec le Basic par exemple, qui vous prend 28 K avant que vous ayiez écrit votre première ligne de programme.

Lorsque vous définissez un nouveau mot, Forth le compile en haut du dictionnaire. Le mot Here met sur la pile l'adresse qui suit immédiatement la fin du dictionnaire.

Vous l'avez deviné, le noyau et le dictionnaire ne sont pas des endroits où l'on peut écrire sans savoir où l'on met les pieds ! Si vous le faites, Forth se mettra probablement en grève générale (sans préavis !) et vous n'aurez plus qu'à relancer votre machine, voire l'éteindre, puis la rallumer (si cela arrive, attendez au moins deux minutes).

Au-dessus du dictionnaire, Forth s'est réservé 80 octets qu'il utilise essentiellement pour compiler des mots. Cette zone est le tampon d'entrée de mots. Elle n'est guère dangereuse, mais ne l'utilisez pas à l'intérieur d'une définition deux points, puisque c'est précisément à cette occasion que Forth en a besoin.

La zone PAD sert à ranger des données provisoires. Elle commence à 80 octets au-dessus de Here, et sa longueur est de 84 caractères. Elle se déplace donc vers le haut en même temps que le sommet du dictionnaire. Ecrire dans cette zone équivaut donc à écrire sur du sable à marée montante. Cet espace qu'on utilise comme une ardoise, est néanmoins bien pratique. A 84 octets au-dessus de la zone PAD commence une zone entièrement libre où les grands enfants que nous sommes peuvent jouer. Nous ne nous en priverons pas ! La séquence : PAD84+U nous dit où commence cette zone.

La Pile, qui s'accroît vers le bas, grignote par le haut la zone libre de la mémoire. Rien de bien méchant à cela si l'on sait que chaque élément empilé occupe deux octets, et que la manipulation d'une pile de plus de dix éléments commence à être acrobatique ! La séquence : SPàU vous donnera l'adresse du dernier élément de la pile.

Dans notre exemple, Forth, bon prince, nous a laissé plus de 34 K pour notre consommation personnelle. Immédiatement au-dessus de la pile se trouve le tampon d'entrée de texte. C'est là que Forth réceptionne les commandes que vous frappez au clavier, pour les analyser et les traiter. La commande TIB U. donne le début de cette zone. (**TIB est l'abréviation de Terminal input buffer).

La pile des retours est utilisée par le Forth pour retrouver la prochaine instruction à exécuter (elle sert également de compteur pour les boucles). Elle peut être également utilisée par les programmeurs... avec la plus grande prudence. A l'instar de la pile de données, la pile des retours s'accroît vers le bas. La séquence : RP à U. donne l'adresse du sommet de la pile des retours.

En haut de mémoire se trouvent les tampons de blocs. L'adresse de début du premier tampon est donnée par First U. L'adresse qui suit immédiatement la fin du dernier tampon est donnée par Limit U. Ici, la différence est de 4096, soit la capacité de quatre tampons de 1024 octets.

Immédiatement en dessous des tampons de blocs se trouve une zone contenant tous les pointeurs nécessaires à leur gestion. Le début de cette zone est donnée par la séquence : >BUFFERS U. Dans les tampons de blocs - et donc dans les blocs - vous pouvez ranger aussi bien des données que des textes de programmes. Dans ce dernier cas Forth lit le texte dans les tampons de blocs comme il le fait dans le tampon d'entrée de texte au clavier. L'utilisation des blocs est bien sûr beaucoup plus pratique pour conserver, relire et corriger les textes-sources de vos programmes.

Au-dessus de Limit, restent quelques Koctets. J'ai eu l'occasion de m'y promener, mais mon système d'exploitation avait déjà pris le terrain, et il m'a fait comprendre que ce n'était pas le genre d'endroit à piétiner avec de gros sabots. J'ai donc remis mes chaussures de Forth, me promettant de remettre aux prochaines vacances mes excursions, ou incursions, au-delà de Limit...

Toute la mémoire est à vous !

Pour écrire dans la mémoire, le mot le plus simple est ! (Vous pouvez prononcer "store" sans perdre votre identité culturelle francophone. Ainsi vous pourrez parler Forth avec un italien ou un Malgache).

! fonctionne ainsi :



! (16b adr ---) range 16 b à l'adresse adr.
Remarque : 16b est le symbole de n'importe quelle donnée pourvu qu'elle s'inscrive dans un espace de 16 bits. Autre remarque : la taille de 16 b étant de deux octets, la première moitié sera rangée à adr, la seconde à adr + 1.
Choisissez une adresse sûre (par exemple 30000). Vous écrivez : 1515 30000 ! Forth répond : OK (il a mis 1515 à l'adresse 30000, et il a fait disparaître les deux nombres de la pile). Maintenant que vous avez rangé la date de la bataille de Marignan à l'adresse 30000, comment la récupérer ? Simplement par le petit mot @ ou à (c'est selon votre clavier, vérifiez) qui se prononce "fetch".
Vous écrivez : 30000 @ Forth répond : OK il a mis 1515 sur la pile. Vous pouvez vérifier en écrivant : Forth répond OK.
Le mot C! permet de ranger de la même façon une donnée qui s'inscrit sur un octet. Le mot C@ permet de la récupérer. Dans ce cas il ne faut pas chercher à ranger des nombres non inclus dans les limites (0...255) ou (-128...127) sous peine d'avoir des résultats surprenants.
Essayez : 50 30000 C! 30000 C@ puis : 10000 30000 C! 30000 C@
Vous verrez que dans le second cas Forth ne retrouve pas votre 100000 : comment le pourrait-il puisque 10000 est trop grand pour tenir dans un octet? (** En réalité, dans ce cas Forth ne range que l'octet le plus faible de ce nombre, ou si vous préférez les 8 bits les moins significatifs).
Il est également possible de ranger et de récupérer des données sur 32 bits, en utilisant 2! et 2@. 32 b correspond à deux éléments de la pile. (Pour introduire un nombre sur 32 bits ou nombre double, il suffit que ce nombre contienne un point : par exemple, 10. sera pris comme un nombre double par Forth. Nous y reviendrons).
2! (32 b adr ---) : range 32b dans les 4 octets commençant à adr.
2@ (adr --- 32b) : empile les quatre octets contenus dans les quatre adresses commençant à adr. Il est également possible, et de façon très rapide, de copier toute une zone mémoire dans une autre. Les mots CMOVE et CMOVE> assument cette fonction. CMOVE (adr1 adr2 1 ---) : copie le contenu des 1 adresses commençant à adr1 dans les 1 adresses commençant à adr2. Le transfert se fait octet par octet, "en remontant". Il importe de savoir si l'on doit faire le transfert en commençant par le début ou par la fin. Supposez que vous ayez une cassette de Georges Brassens ainsi constituée :

1-Le gorille
2-L'Auvergnat
3-Fernande
4-Le Parapluie

(Supposons également que tous les morceaux soient de même longueur). Vous voulez décaler le tout d'un cran pour obtenir :

1-Le gorille
2-Le gorille
3-L'Auvergnat
4-Fernande
5-Le Parapluie

Si vous copiez le 1 vers le 2, puis le 2 vers le 3, et ainsi de suite, vous aurez cinq fois "Le Gorille" sur votre cassette ! Adieu l'Auvergnat, exit Fernande, plus de Parapluie! La bonne méthode est donc de commencer par le dernier morceau. C'est ce que fait CMOVE> : il fonctionne comme CMOVE, mais en commençant "par le haut". Le programmeur doit donc faire très attention lorsqu'il copie une zone-mémoire vers une autre, et que les deux zones se chevauchent. Le F83 possède un mot, MOVE, qui détermine lui-même le bout par lequel il faut commencer, libérant le programmeur de ce souci. Un mot très intéressant vous permet de mettre des caractères, ou plus exactement leur code, dans la mémoire, c'est Expect.
Expect (adr 1 ---) : reçoit les caractères frappés au clavier, puis range leurs codes dans la zone mémoire commençant à adr. L'exécution s'arrête soit quand la touche <RETURN> a été frappée, soit quand les caractères ont été reçus.
TYPE est un mot symétrique de Expect.
Type (adr 1 ---) affiche les caractères dont les codes sont contenus dans les adresses adr et suivantes. (Il faut que ces codes correspondent à des caractères affichables).
Vous avez maintenant assez de vocabulaire pour écrire où vous voulez dans les mémoires, et contrôler le résultat.
Vous écrivez : 30000 10 EXPECT. Forth attend dix caractères ou la touche <ENTER>. Vous frappez les lettres (ou les dix premières) de votre nom. Votre nom est donc stocké à l'adresse 30000. Vous écrivez : 30000 10 TYPE. Forth affiche votre nom.
Si vous le désirez, vous pouvez transférer votre nom à l'adresse 40000 en frappant : 30000 40000 10 CMOVE, puis contrôler le résultat en frappant : 40000 10 TYPE.
A ce stade, vous entrevoyez les étonnantes possibilités de la mémoire... et vous n'êtes pas au bout de vos surprises. En Forth, la totalité de la mémoire est totalement transparente. En contrepartie, Forth est irascible si vous faites des fautes de programmation. Imaginez qu'au lieu d'écrire : 30000 40000 CMOVE vous écrivez : 30000 10 40000 CMOVE : cela équivaudrait à déverser 40000 octets quelconques dans la partie la plus sensible du système !

Charles Corbou

CARTE DE LA MEMOIRE DU F83

LIMIT U. (62976)

TAMPON DE DISQUE: ces tampons sont des sas par lesquels transitent, pour être traitées, les données provenant du disque ou de la cassette. Chacun de ces tampons (2 au minimum, couramment 4 ou plus) a une capacité de 1024 octets.

FIRST U. (58880)

POINTEURS DE TAMPONS DE DISQUE : dans cette zone sont réunis les données utiles pour gérer les tampons de disque.

>BUFFERS U. (58838)

PILE DES RETOURS : cette pile fonctionne comme la pile principale : dernier élément déposé, premier élément accessible. Les données s'accumulent vers le bas de la mémoire. Forth l'utilise essentiellement pour "savoir" à tout moment où trouver la prochaine tâche à exécuter.

RPà U. (58834)

TAMPON D'ENTREE DE TEXTE : C'est par là que transite le texte que vous frappez au clavier.

TIB U. (58638)

PILE (de données) : les éléments s'accumulent vers le bas, à la manière d'un chapelet de saucisses. Cela ne change rien aux raisonnements sur les manipulations de pile.

SPà U. (58638)

MEMOIRE LIBRE
Zone où vous pouvez écrire sans danger !

PAD 84 + U. (24390)

PAD : zone fourre-tout, où l'on range usuellement des données provisoires. Cette zone est particulièrement instable puisqu'elle se déplace à mesure que le dictionnaire grandit. Sa longueur est de 84 octets.

PAD U. (24306)

TAMPON D'ENTREE DE MOTS: cette zone de 80 octets, est utilisée par Forth pour compiler des mots dans le dictionnaire.

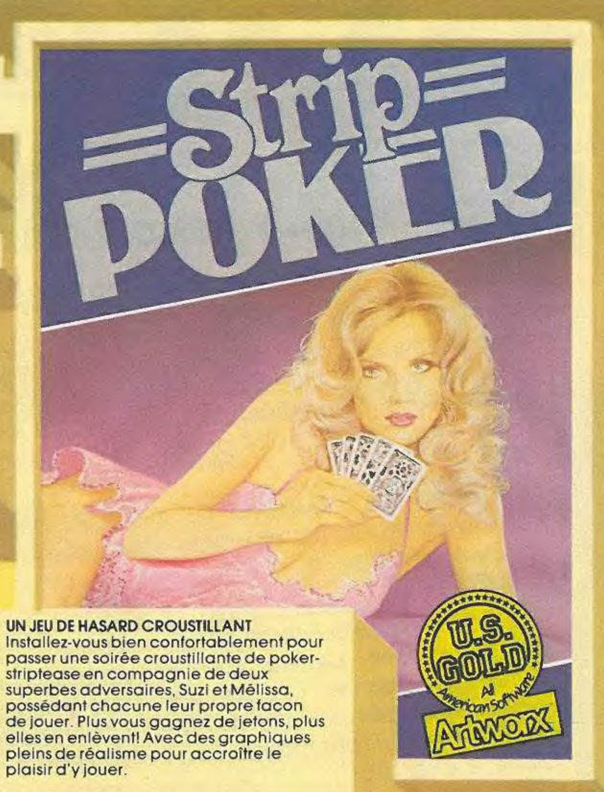
HERE U. (24226)

DICTIONNAIRE : les mots de votre Forth tel que vous le recevez, plus ceux que vous ajoutez.

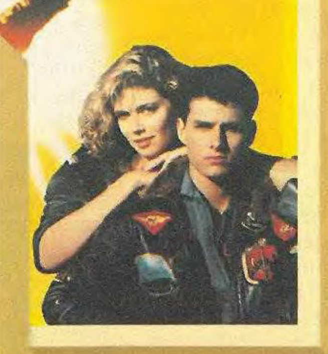
NOYAU FORTH : le cœur de Forth, dont la plus grande partie est écrite en langage machine.

Bas de mémoire

PC 1512 HITS



UN JEU DE HASARD CROUSTILLANT
Installez-vous bien confortablement pour passer une soirée croustillante de poker-striptease en compagnie de deux superbes adversaires, Suzi et Mélissa, possédant chacune leur propre facon de jouer. Plus vous gagnez de jetons, plus elles en enlèvent! Avec des graphiques pleins de réalisme pour accroître le plaisir d'y jouer.

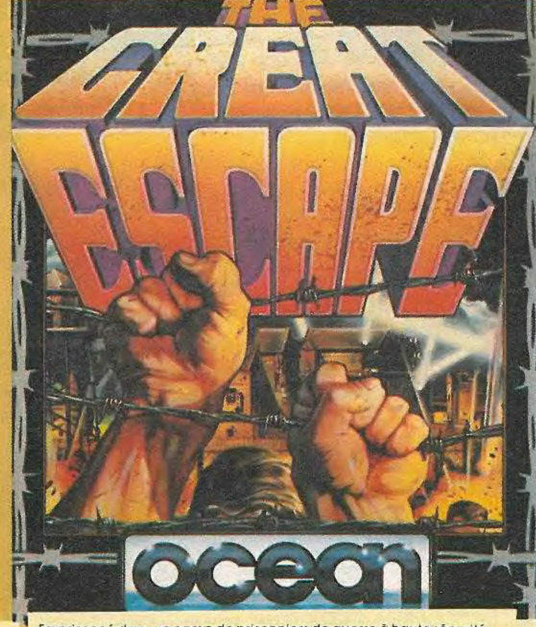


AVEZ-VOUS CE QU'IL FAUT POUR DEVENIR
Dans top gun vous vous trouvez au poste de pilotage d'un chasseur F.14

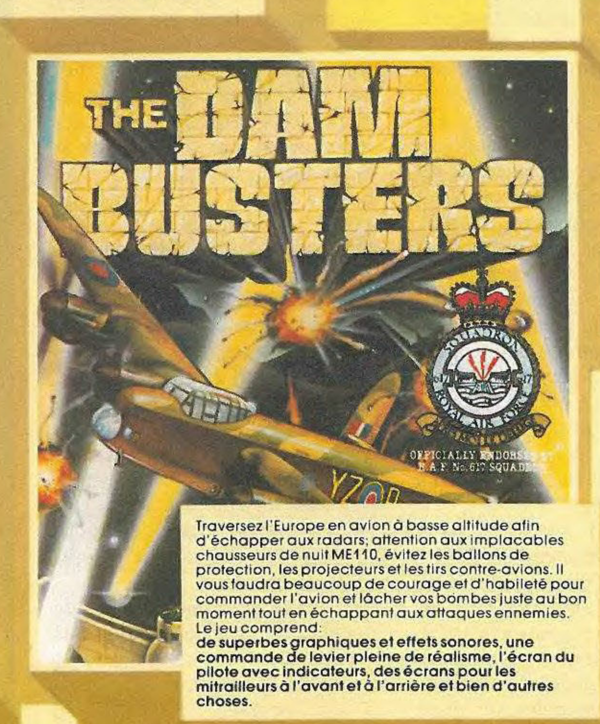
Les graphismes sophistiques et l'ecran scinde permet a deux joueurs de s'affronter ou de se battre contre l'ordinateur. Vous disposez de missiles a tete chercheuse et d'une batterie de canons de 20m/m dans ce combat aerien quie exige des nerfs d'acier.

Etes vous pret pour les sensations fortes?

Alors allez-y! penetrez dans la zone de combat.



Emprisonné dans un camp de prisonniers de guerre à haute sécurité, votre petite routine quotidienne vous rend complètement fou mais PATIENCE! . . . même cette routine pourrait tourner à votre avantage . . . en préparant votre plan avec soin, cela pourrait vous permettre de vous échapper sans vous faire remarquer, de trouver les outils et le matériel nécessaires à votre évasion, et vous serez . . . LIBRE! . . . serait-ce enfin la lumière au bout du tunnel?



Traversez l'Europe en avion à basse altitude afin d'échapper aux radars; attention aux implacables chausseurs de nuit ME110, évitez les ballons de protection, les projecteurs et les tirs contre-avions. Il vous faudra beaucoup de courage et d'habileté pour commander l'avion et lâcher vos bombes juste au bon moment tout en échappant aux attaques ennemies.
Le jeu comprend:
de superbes graphiques et effets sonores, une commande de levier pleine de réalisme, l'écran du pilote avec indicateurs, des écrans pour les mitrailleurs à l'avant et à l'arrière et bien d'autres choses.

LES MEILLEURS LOGICIELS DE JEUX POUR PC 1512

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

POURSUITE DE L'
OPERATION DISK 3"
23F90 pièce



GENERAL®
PROGRAMME ETE 1987

CATALOGUE D'INFORMATION DISPONIBLE GRATUITEMENT AU MAGASIN

ETUDIANTS, vous avez droit, désormais, au tarif collectivités chez GENERAL

En dehors des prix promo et des actions temporaires GENERAL, étudiants, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription et l'obtention de la carte Etudiant Général est immédiate et gratuite. Demandez Claire Frédérique ou Elisabeth lors d'une visite à notre magasin.


Frédérique Claire Elisabeth

OFFRE SPÉCIALE D'ÉTÉ

1 PC 1512 DD mono
+ 1 DMP 3000
+ SUPERCALC 3
+ WORDSTAR 1512
7990F HT
9476F TTC

1°) OPERATION* CADEAUX ETE 87

En achetant votre AMSTRAD 6128 ou PC 1512 chez GENERAL entre le 1er juin et le 30 août 1987, vous avez droit à :

1° 1 manette de jeux

2° 3 jeux cadeaux pour la gamme 6128 ou 12 programmes cadeaux pour la gamme PC 1512

3° 1 boîte de rangement 10 disquettes

4° 1 garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre (inscrite sur votre facture)

5° 1 bon d'achat de 300 F pour l'imprimante de votre choix (valable 6 mois)

6° 1 livre d'apprentissage sur la machine, en plus du manuel d'utilisation fourni

7° 1 doubleur de joystick pour brancher un 2e joystick (les 6128 et PC 1512 ne possèdent qu'une prise joystick)

8° un paiement en 4 fois, sans intérêts

9° une franche poignée de main...

* **Ces cadeaux annulent et remplacent ceux des annonces en pages intérieures.**

2°) SUPER PRODUCTION GUERRE et PRIX

Notre héros, GENERAL, a trois missions
- **primo, gagner la guerre des prix ;**
- **secondo, avoir le plus grand choix ;**
- **tertio devenir N°1 de l'électronique**

Nous jouons à guichets fermés, avec la participation des plus grandes marques, jusqu'au 30 août 87 et dans la limite des stocks disponibles.

1° Platine laser disc MULTITECH CD 600, 3 faisceaux, dernier modèle 1190F

2° TV DAEWOO couleur 36 cm, Pal/Secam 1999F

3° MAGNETOSCOPE VHS de salon, têtes HQ, télécommande 3490F

4° CAMESCOPE Sony CC-DV-8, 8mm 8490F

5° BALADEUR avec casque stéréo 79F

6° MINI TV RADIO REVEIL écran mono 12 cm 1190F

7° CHAINE STEREO complète, double cassette, TD, tuner, enceintes, platine laser disc 3490F

8° FOUR MICRO ONDES DAEWOO 12 l 999F

9° Imprimante CITIZEN 120D pour 464, 6128, PC 1512, Atari 1799F

... et encore une bonne cinquantaine d'autres produits à prix vaincus.

3°) OPERATION FINANCE

PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERETS

A partir de 2000F d'achat, sur tous les produits du magasin, **du 1er juin au 30 août 1987**



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

est désormais le grand spécialiste parisien indépendant de la vidéo, du son et de l'informatique

Amis clients, vous aimez l'efficacité : **GENERAL est une entreprise efficace,** à votre image.

Des preuves ?

- une politique de prix hyperbas, autorisés par un très important volume de vente, avec des frais volontairement réduits ;
- des informations claires sur les produits au moyen d'affiches et de catalogues, des démonstrateurs compétents ;
- un service après-vente avec atelier sur place ;
- volontairement, une seule adresse. Pas de succursales et autres franchisés. GENERAL est un établissement sérieux, le patron est "aux fourneaux" pour que GENERAL soit une affaire qui marche ;
- un choix très vaste et bien présenté des différentes productions électroniques du moment ;
- un service crédit CETELEM qui donne les accords sur place par Minitel (possibilité de crédit total au dessus de 2000 F avec la première échéance trois mois après l'achat).

A qui vend GENERAL ?

1 **Aux particuliers :** GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.
2 **Aux collectivités :** GENERAL vend aux collectivités, Comités d'Entreprise et groupements divers avec des conditions spéciales. Nous comptons parmi nos clients les plus grandes entreprises françaises et si vous êtes intéressés, contactez-nous (Mr COLLIN).
3 **Par correspondance :** Paris n'est pas la France, mais les prix de Paris, du fait de la concurrence féroce qui y règne, sont bien souvent plus bas qu'en province, ce qui nous amène à réaliser beaucoup d'affaires avec nos amis de province.

Vous avez des questions à poser ? GENERAL tient à votre disposition, gratuitement, son service information : **(1) 42.06.50.50, poste 40.**

CONSOMMABLES

Depuis près de 10 ans, GENERAL a acquis une position enviée dans le domaine des supports magnétiques. Nous sommes aujourd'hui le premier distributeur indépendant pour beaucoup de ces produits.

Notre succès tient à :

- nos garanties : 6 ans sur les cassettes vidéo ;
- notre stock : près de 100.000 cassettes en permanence ;
- notre clientèle de particuliers, d'entreprises et de collectivités qui nous a toujours fait confiance et que nous tenons à remercier ;
- nos prix qui sont réactualisés à tout moment en fonction des cours du marché. Interrogez-nous en demandant notre cotation du jour, si vous avez un doute sur un prix.

BOITIERS

PLASTIQUES THERMOFORMÉS
avec cristal transparent, format Télécassette

Code	Couleur		
1400	**NOIR**	PRIX PIECE	6F
1402	BLANC	PRIX PIECE PAR 10	5F
1406	BLEU	PRIX PIECE	
1404	ROUGE	PAR 50 ET PLUS	4F

INJECTES, petit format, cristal transparent

Code	Couleur		
1416	**NOIR**		
1424	BLANC	PRIX PIECE	11F

INJECTES, grand format, avec cristal transparent format Télécassette

Code	Couleur		
1414	**NOIR**		
1422	BLANC	PRIX PIECE	13F

BOITIERS LUXE

THERMOFORMÉS façon livre ancien

Code	Couleur		
1410	**Havane**	PRIX PIECE	10F
1408	Bordeaux	PRIX PIECE	
1412	Vert emp	PAR 50 ET PLUS	8F

INJECTE, petit format — **PRIX PIECE 13 F**

Code	Couleur
1420	Bordeaux
1418	Noir

BOITE RANGEMENT POSSO

10 CASSETTES VHS ou Beta — Code 1452 : **139 F**
SERRURE A CLEF POSSO (option) : **70 F**

JAQUETTES neutres,

pour boitiers thermoformés et boitiers injectés grand format. 9 couleurs au choix : blanc, bleu clair, bleu foncé, mauve, noir, or, orange, rouge, vert) Code 1390 **PRIX PIECE : 1F**

BIBLIOTHEQUE DE RANGEMENT

Code 4930 — 100 boitiers — **495F**

AMSTRAD

Code		
2007	3 P DF SD	35,00F
2005	3 P DF DD	75,00F

CASSETTES MICRO

Code		
7123	GENERAL C20 (11E GRATUITE)	7,90F

PELLICULES PHOTO

TARIF A LA PIECE

FUJI

Code		
3022	HR 100 / 110 / 24P	19,70F
3020	HR 100 / 126 / 24P	21,90F
3001	HR 100 / 135 / 12P	19,00F
3000	HR 100 / 135 / 24P	25,80F
3002	HR 100 / 135 / 36P	33,50F
3007	HR 200 / 135 / 12P	21,00F
3004	HR 200 / 135 / 24P	28,10F
3006	HR 200 / 135 / 36P	35,00F
3009	HR 400 / 135 / 12P	23,50F
3008	HR 400 / 135 / 24P	30,40F
3010	HR 400 / 135 / 36P	37,00F
3012	50D / 135 / 36P	45,00F
3014	100D / 135 / 20P	35,00F
3019	100D / 135 / 24P	42,00F
3016	100D / 135 / 36P	45,00F
3017	400D / 135 / 20P	47,00F
3018	400D / 135 / 36P	60,70F
3024	HR DISC X2	45,00F

DISQUETTES et CASSETTES informatiques

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

I3EE

Code		
2102	5 P 1/4 SF DD	5,90F
2100	5 P 1/4 DF DD	6,90F

FUJI

Code		
2000	5 P 1/4 SF DD	9,50F
2002	5 P 1/4 DF DD	14,50F
2011	3 P 1/2 MF 1D (67,5 TPI)	19,00F
2012	3 P 1/2 MF 1DD (135 TPI)	25,00F

CASSETTES AUDIO VIERGES

Tarif pièce par boite de 10 — **Tarif +2F de l'heure pour taxe copie privée**

FUJI

Code		
1000	DR C60	7,50F
1002	DR C90	10,70F
1003	DR C120	14,00F
1015	FR C60	9,00F
1017	FR C90	13,00F
1008	FRI C60	10,70F
1010	FRI C90	14,50F
1009	FRIS C60	12,30F
1011	FRIS C90	16,60F
1004	FRII C60	11,30F
1006	FRII C90	16,60F
1005	FRIIS C60	15,50F
1007	FRIIS C90	22,50F
1012	METAL C60	22,00F
1014	METAL C90	29,50F
1100	HR C60	10,00F
1102	HR C90	14,00F
1108	CRX C60	11,00F
1110	CRX C90	16,00F

GOLDSTAR

Code		
1104	HD C60	7,00F
1106	HD C90	10,00F

TDK

Code		
1200	DC C60	9,00F
1202	DC C90	11,50F
1204	AD C60	11,00F
1206	AD C90	14,00F
1208	ADX C60	18,00F
1210	ADX C90	24,00F
1371	SF C60	14,00F
1372	SF C90	17,50F
1212	SA C60	15,00F
1214	SA C90	19,90F
1216	SAX C60	19,50F
1218	SAX C90	27,00F
1220	MA C60	32,50F
1222	MA C90	44,50F
1224	MAR C60	53,00F
1226	MAR C90	74,00F

CASSETTES VIDEO VIERGES

VHS

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0012	E30 VRAC	35,50F
0001	E30	36,50F
0012	E30 SHG	39,50F
0006	E60 VRAC	40F
0007	E60	41F
0009	E60 SHG	44F
0010	E90 BULK	43,50F
0011	E105 VRAC	45F
0013	E120	47F
0019	E120 SHG	65F
0029	E120 HIFI	68F
0025	E120 SXG	89F
0014	E135 BULK	51F
0016	E150 BULK	52,50F
0015	E180	51F
0021	E180 SHG	74F
0031	E180 HIFI	76F
0027	E180 SXG	108F
0017	E240	74F
0023	E240 SHG	98F

GOLDSTAR

Code		
0502	E105	40F
0504	E120	43F
0506	E180	47F

JVC

Code		
0200	E120	49F
0206	E120 SHG	63F
0207	E120 HIFI	64F
0201	E120 PRO	98F
0202	E180	57F
0208	E180 SHG	74F
0209	E180 HIFI	76F
0203	E180 PRO	119F
0204	E240	80F
0218	E240 SHG	110F

SKC

Code		
0100	E30	34,50F
0102	E60	39F
0106	E105	43,50F
0108	E120	47F
0110	E180	52F
0112	E240	75F

TDK

Code		
0315	E30 HD PRO	99,50F
0312	E60	49F
0311	E60 EHG	54F
0300	E120	57F
0306	E120 EHG	78F
0314	E120 HIFI	84F
0316	E120 HD PRO	116F
0302	E180	61F
0308	E180 EHG	84F
0310	E180 HIFI	87F
0318	E180 HD PRO	128F
0304	E240	105F
0309	E240 EHG	110F

BANDES AUDIO

TDK

Code		
1372	LX 35/180 27cm Ø NAB	195F
1373	LX 35/90 18cm Ø	109F

VHS COMPACT

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

Code		
0220	FUJI EC30 SHG	55F
0005	JVC EC30 SHG	59F

8 MM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0004	P30	79F
0008	P60	95F

TDK

Code		
0298	P60	98F
0299	P90	115F

10, bd de Strasbourg 75010 Paris ☎ 42.06.50.50

V2000

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

PDM

Code		
0600	VCC 360 HG	117F
0602	VCC 480 HG	143F

BASF

Code		
0700	VCC 480 HG	143F

BETA

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0037	L500	53F
0041	L500 SHG	64F
0039	L750	67F
0043	L750 SHG	78F

SKC

Code		
0114	L500	50F
0116	L750	62F

TDK

Code		
0320	L500	65F
0323	L500 EHG	78F
0326	L500 HIFI	101F
0328	L500 HD PRO	121F
0322	L750	78F
0324	L750 EHG	104F
0329	L750 HIFI	121F
0327	L750 HD PRO	144F
0330	L830 EHG	132F

BETACAM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0059	BETACAM 10	102F
0061	BETACAM 20	139F

U'MATIC

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

3 M

Code		
0422	UCA 30 S	214F
0418	UCA 75	346F

FUJI

Code		
0047	KCA 10	108F
0049	KCA 20	127F
0051	KCA 30	157F
0055	KCA 30 BR	184F
0053	KCA 60	219F
0057	KCA 60 BR	256F
0054	KCS 10 BR	134F
0058	KCS 20	131F
0063	KCS 20 BR	153F



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

Opération LOTS

N° LOTS	DÉSIGNATION	PRIX HABITUEL GENERAL	PRIX LOTS
1er lot	Imprimante DMP 2000 + logiciel traitement de texte Textomat	2140F	1899F
2e lot	Imprimante Citizen 120 D + logiciel traitement de texte Textomat	2449F	2199F
3e lot	Imprimante PC DMP 3000 + Textomat PC logiciel traitement de texte	3106F	2799F
4e lot	Imprimante Citizen MSP 15 + Textomat PC logiciel traitement de texte	4815F	4499F
5e lot	10 disks 3" Amsoft + boîte Posso 100 disks 3"	429F	369F
6e lot	10 disks Amsoft 3"	290F	270F
7e lot	25 disks Amsoft 3"	725F	625F
8e lot	50 disks Amsoft 3"	1450F	1195F
9e lot	2 joysticks Moonraker pour Amstrad	198F	139F
10e lot	2 joysticks Pro 500 + 1 doubleur de joystick	560F	449F
11e lot	2 boîtes Posso 100 D 3"	278F	238F
12e lot	3 boîtes Posso 100 D 3"	417F	297F
13e lot	2 rubans DMP 2000 ou DMP 1	190F	169F
14e lot	10 disks 5" 1/4 DF/DD	69F	49F
15e lot	50 disks 5" 1/4 DF/DD	345F	225F
16e lot	100 disks 5" 1/4 DF/DD	690F	390F
17e lot	Magneto K7 pour CPC 6128 + 3 jeux Mastertronic au choix + cordon de liaison	478F	349F
18e lot	2 rames papier 500 feuilles paravents	138F	99F
19e lot	20 K7 C20 micro	140F	119F
20e lot	Interface tuner TV + antenne "Satellit" amplifiée 30 dB intérieure	1785F	1599F
21e lot	100 Diskettes 3 pouces AMSOFT	2900F	2195F

KERMESSE DU JOYSTICK

SUPER FÊTE DES JOYSTICKS

CADEAU pour tout achat de 2 JOYSTICKS sans doubleur
D'UN DOUBLEUR à brancher sur votre Amstrad



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

le temple d'amstrad

Ordinateur familial
Amstrad CPC 464

AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe
Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

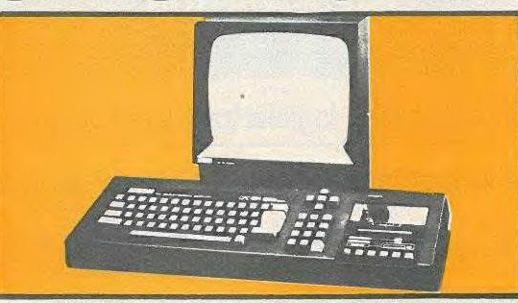
64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphics : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "AZERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.

Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.



Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, ou il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran monochrome
1990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 9 mensualités de **220F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180F

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

LES ÇONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble
CPC AMSTRAD
CADEAU !
3 LOGICIELS : **SPEED KING** (le célèbre pilotage de motos en course)
THE GOLDEN TALISMAN (un excellent jeu d'aventures ; retrouvez le talisman en déjouant les pièges des monstres, dragons et autres labytinthes)
THE APPENTICE (jeu d'arcades ; aussi bon niveau que le classique "Sorcelery").
sur K7 ou disquette
+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

Ordinateur personnel
Amstrad CPC 6128

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran monochrome
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran couleur
3990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 24 mensualités de **199F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 976F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble
CPC AMSTRAD
CADEAU !
3 LOGICIELS : **SPEED KING** (le célèbre pilotage de motos en course)
THE GOLDEN TALISMAN (un excellent jeu d'aventures ; retrouvez le talisman en déjouant les piéges des monstres, dragons et autres labytinthes)
THE APPENTICE (jeu d'arcades ; aussi bon niveau que le classique "Sorcelery").
sur K7 ou disquette
+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

Le CPC 6128 est impressionnant
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.

De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pourrez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

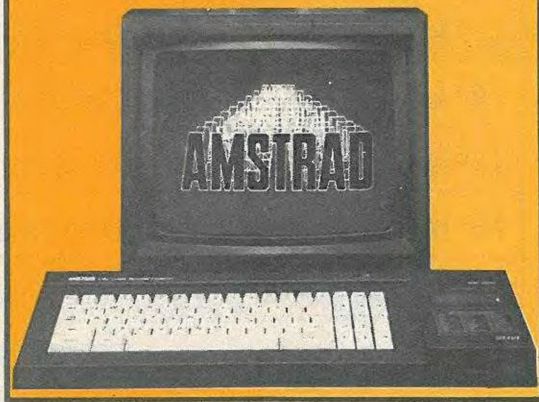
LES GRAPHIQUES
Les programmes traitant de sons et de graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autre modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

LA MEMOIRE
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type AZERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.
Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de



caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.
Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacunes.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE
Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.



Amstrad PCW 8256

ordinateur personnel traitement de texte

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnalisé.
De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M + avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software (comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M +, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES:

L'écran.

Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40% supérieure à celle d'un écran standard 80×24.

Disquettes.

Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formatée disponibles sur chaque face. Une deuxième unité de disquettes peut être installée (1 M.O.).

Clavier et logiciel.

Le clavier de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique. Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et donne la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réalignements, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupure et l'insertion sont assurées.
La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format. Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M +.

Imprimante.

Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que : espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.
Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.



Code 6107

TARIF GENERAL pour le PCW 8256 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
3997 F HT
4741F
A CREDIT CETELEM
740F au comptant
+ 24 mensualités de **211,10F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1066,40F

CADEAU !
les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

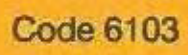
Amstrad PCW 8512

l'outil idéal pour les décideurs

Après la série familiale des CPC qui connait toujours un succès indiscutable, AMSTRAD se devait de réitérer son coup commercial : vendre des machines d'excellente qualité à un prix des plus compétitifs. Ce fut alors la sortie du PCW 8256, ordinateur véritablement dédié au traitement de texte professionnel tout en restant techniquement et financièrement accessible à tout néophyte. Mais une maison aussi sérieuse qu'AMSTRAD ne pouvait en rester à une gamme aussi limitée. Vint alors le petit frère, autrement dit le **PCW 8512.**

Que vous soyez artisan, commerçant, que vous exerciez une profession libérale ou dirigiez une PME, cet ordinateur vous est incontestablement destiné. En effet, les spécialistes s'accordent tous à dire que seuls ceux qui seront équipés pourront se tenir prêts pour la dure bataille de la concurrence. Si hier vous deviez embaucher plusieurs secrétaires, aujourd'hui une seule vous suffira pourvu qu'elle dispose du PCW. Si hier vous maitrisiez très difficilement vos fluctuations de stock, aujourd'hui le PCW doté d'un logiciel tel que DAMOCLES (veuillez vous reporter à notre rubrique "Logiciels professionnels") vous tiendra parfaitement au courant à quelque moment que ce soit. Si hier vous ragiez de ne pas pouvoir tenir vous même votre comptabilité par manque de temps, aujourd'hui le PCW doté de quelque logiciel performant de comptabilité vous permettra de maitriser votre entreprise avec une immense satisfaction. Si hier, vous regrettiez de perdre de nombreux marchés du fait de votre impossibilité à présenter des devis clairs et réalistes, aujourd'hui votre PCW, doté du logiciel Devis/Travaux vous permettra de surmonter des difficultés.

Artisans, commerçants, professions libérales, PME, cet ordinateur vous est dédié...



Code 6103

TARIF GENERAL pour le PCW 8512 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
4997 F HT
5930F TTC
A CREDIT CETELEM
930F au comptant
+ 30 mensualités de **222,40F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1672F

CADEAU !
les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

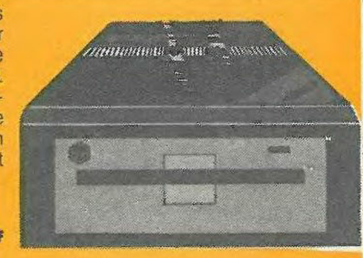
CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

- ordinateur de gestion
- 512 Ko de RAM
- 2 lecteurs de disquettes dont un de très grande capacité
- clavier AZERTY, 82 touches avec pavé numérique séparé
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier"
- gamme étendue de logiciels réputés
- système d'exploitation CP/M+
- langages Basic Mallard (spécialisé) et Dr Logo
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante
- écran de 32 lignes de 90 caractères (soit 25 % de gain par rappport à la normale)
- possibilités d'extension.

LECTEUR JASMIN AM 5D (1 MEGAOCTET)

Voici la vraie solution professionnelle pour une véritable capacité de stockage. Le JASMIN AM 5D 1 mégaoctet est équipé de la technologie la plus sophistiquée. Qu'on en juge : double tête, quadruple densité, 720K formaté, entièrement compatible à MS/DOS et CP/M 2.2. Livré avec disquette utilitaire de duplication, formattage et utilisation en 80 pistes.
Pour ceux qui connaissent déjà Mr TRAN, l'un des plus brillants informaticiens français de notre génération, nul doute que ce lecteur de conception et d'assemblage français est dans la droite lignée des produits géniaux qu'il a sorti par le passé avec l'ORIC ATMOS. Anciens possesseurs d'Oric, vous avez tous rêvé d'un lecteur JASMIN 3P pour votre Atmos. Il existe désormais en 5P1/4 pour votre AMSTRAD. Avec un 464, il se connectera sur un DD1. Avec un 6128, il se connectera directement sur le CPC. Pour les 8256 et 8512, un kit d'adaptation est nécessaire.

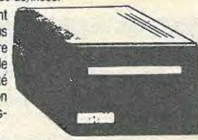
TARIF GENERAL
LECTEUR JASMIN AM 5D
Code 6195
1799F
A CREDIT CETELEM
299F au comptant
+ 6 mensualités de **268,60F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 111,60F



Cordon liaison AM5D/6128 **155F** Kit AM5D/8256-8512 **250F**

Lecteurs Amstrad DD1/FD1

Tout utilisateur du CPC 464 digne de ce titre comprend parfaitement pourquoi les lecteurs de disquettes s'imposent de plus en plus sur le marché. Bien sur, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsqu'on aborde la programmation ou les programmes plus sérieux, l'accès direct offre des possibilités inégalées. Cependant, vous ne pouvez vous contenter de brancher un lecteur de disquettes sur un ordinateur. Vous devez disposer en outre d'un logiciel adapté afin de tirer le plus grand profit de cette capacité de vitesse et de rangement nettement accrue.
Le DD1 d'AMSTRAD comporte une série complète d'extensions sur le basic permettant à la disquette de fonctionner avec des fiches conçues au départ pour une cassette. Le logiciel s'occupe de l'ensemble de la gestion du fichier : les fiches du CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fiches AMSDOS. Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fiches de données.
Le DD1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des commandes placé, pour plus de sécurité, sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC 464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FD1) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Une deuxième interface n'est pas nécessaire.



TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD DD1
avec alimentation et interface
1690F
A crédit Cetelem : **190F** au comptant
+ 6 mensualités de **268,60F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

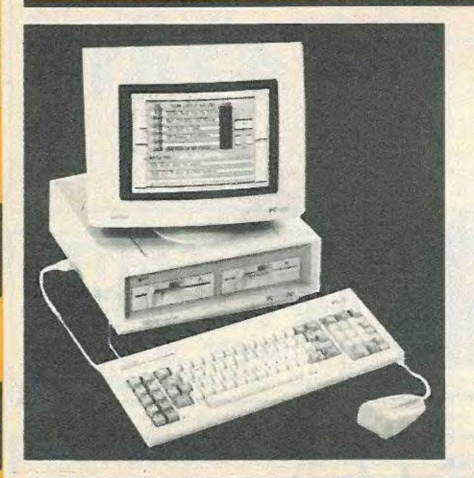
TARIF GENERAL
LECTEUR AMSTRAD FD1
2e unité sans interface controleur
1590F



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département MICRO INFORMATIQUE

AMSTRAD PC 1512 ORDINATEUR PROFESSIONNEL COMPATIBLE



PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **5920 F**

PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **8170* F**

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **7450 F**

* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur couleur, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **9700F**

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **10420 F**

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **12670 F**

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **11840 F**

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **14100 F**

CADEAU !
les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

COMPATIBILITE ET PERFORMANCES

Le prix stupéfiant du PC 1512 met en évidence la maitrise absolue d'AMSTRAD dans l'art de réaliser des produits de qualité abordable pour le plus grand nombre. Plus d'un million de micro-ordinateurs AMSTRAD a été à ce jour fabriqué et vendu dans le monde entier. L'économie d'échelle et l'expérience d'AMSTRAD dans les domaines de la conception et de la production de masse se sont combinées pour faire du PC 1512 le micro-ordinateur comptible le plus compétitif du monde. La plupart des autres PC sont proposés avec le minimum d'équipement de base. Le moniteur, voire le clavier, ne sont pas inclus dans le prix. La mémoire offerte dépasse rarement 128 ko. Les fonctions graphiques sont en supplément. Il faut passer des heures pour définir la configuration nécessaire à vos besoins... et quelques milliers de francs supplémentaires pour l'obtenir. Avec AMSTRAD, tout est simple et sans mauvaise surprise. Vous choisissez le moniteur (monochrome ou couleur) et la mémoire de masse (simple-lecteur, double lecteur, disque dur 10 Mo ou 20 Mo) : tout le reste est compris et le prix calculé à l'avance sur notre tarif. La version simple lecteur de 360 Ko est renforcée par la mémoire centrale de 512 Ko. Une partie de celle-ci peut, en effet, être utilisée comme pseudo-disque RAM et la disquette réservée au stockage des données. La version double lecteur vous offre une capacité de stockage supplémentaire de 360 Ko en ligne et offre des facilités pour la copie. Pour les besoins plus importants, il existe des versions à disque dur

GEM

GEM (Graphic Environment Manager) a pour unique but de vous faciliter la vie. Il utilise des menus déroulants pour présenter les commandes et leurs options ainsi que des fenêtres de dialogue pour guider l'utilisateur. GEM affiche les informations en clair et utilise les îcones pour représenter les accessoires de bureau les plus familiers (dossiers, chemises, formulaires...). Mais surtout, GEM fonctionne avec la souris. Vous pointez simplement le curseur sur la zone d'écran choisie, vous cliquez et le travail est fait, beaucoup plus vite qu'avec les commandes habituelles du curseur. Fini les manuels compliqués, les commandes à apprendre par cœur. Finies les opérations obscures et dévoreuses de temps. Avec GEM, votre PC travaille et vous obtenez les résultats. Plus vite et plus simplement. De nombreux programmes du commerce tournent déjà sous GEM. De nombreux autres sont en cours de développement ou mis à jour afin d'exploiter les multiples possibilités de GEM. Digital Research, créateur de GEM, propose déjà une série d'applications et d'utilitaires conçus spécialement pour travailler avec GEM. AMSTRAD fournit en standard GEM Desktop (avec son horloge, sa calculatrice et sa caméra). GEM Paint (un puissant programme de création graphique) et Locomotive GEM Basic 2 (un puissant Basic structuré). Sont disponibles par ailleurs : GEM Diary (agenda et fichier), GEM Graph (graphiques de gestion), GEM Write (traitement de texte), GEM Draw (graphiques industriels), GEM Wordchart.

LOGICIELS

Le PC 1512 utilise directement tous les programmes tournant sur IBM-PC et compatibles. Et vous n'avez pas à vous soucier de savoir si votre configuration est adéquate puisque le PC 1512 dispose en standard du graphisme haute résolution, de 512 Ko de mémoire centrale et d'un port série. Des programmes vedettes comme Wordstar, Lotus 1.2.3 et dBase sont accélérés par la grande vitesse du processeur 8086 PC-1512. Et des applications résidant en mémoire centrale peuvent être appelées et quittées sans perturber le programme principal.

LA RAPIDITE

Le PC 1512 utilise un processeur 8086 (vrai 16 bits) tournant à 8 Mhz. Cela signifie que vos programmes seront exécutés beaucoup plus rapidement que sur de nombreux autres PC. Quiconque a l'expérience d'un PC sait qu'il faut un certain temps pour démarrer le système après chaque allumage, à cause de la ROS (Rom Operating System) qui effectue un check-up complet du PC. L'AMSTRAD PC 1512 dispose des mêmes contrôles mais les réalise plus rapidement en affichant à l'écran les opérations en cours. De plus, comme il dispose d'une horloge permanente, l'heure et la date sont toujours conservées en mémoire sans qu'il soit nécessaire de les entrer au clavier à chaque allumage.

VERSIONS A DISQUE DUR

POURQUOI UN DISQUE DUR ?

Le disque dur transforme le PC 1512. Un disque dur fonctionne selon le même principe que la disquette, mais plus vite et avec une capacité de stockage infiniment supérieure : un disque dur de 10 Mo a environ 30 fois la capacité d'une disquette ; et un disque dur de 20 Mo deux fois plus. C'est assez pour stocker 3 millions de mots en gardant la place pour vos programmes habituels (traitement de texte, tableur, fichiers, télécommunications...). Et comme le disque dur est intégré dans le PC 1512, il est à l'abri de la poussière, des doigts, du café renversé et des... emprunteurs éventuels. Il existe quatre versions à disque dur du PC-1512 AMSTRAD depuis le PC-1512 HD-10 avec moniteur monochrome jusqu'au PC-1512 HD-20 avec moniteur couleur. Chacune de ces versions est dotée d'un lecteur de disquette 360 Ko pour l'installation des programmes et la sauvegarde des données.

CARACTERIQUES TECHNIQUES

Unité centrale 512Ko avec toute l'électronique sur la carte mère. Microprocesseur 8086 à 8 MHz. Adaptateur graphique couleur intégral avec mode haute résolution 16 couleurs. 3 slots d'extension avec emplacement pour cartes de grande taille. Alimentation suffisante pour accueillir un disque dur et son contrôleur. Choix entre 1 ou 2 lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 de 360Ko ou un lecteur de disquette et un disque dur de 10Mo ou 20Mo. Interfaces series RS 232C et parallèle sur la carte mère avec prises standard. Haut-parleur avec commande de volume. Horloge temps réel permanente. Support pour co-processeur mathématique 8087. Prise pour stylo optique. Fourni complet avec moniteur monochrome ou couleur. Clavier AZERTY complet avec pavé numérique séparé et voyants lumineux de verrouillage CAP et NUM. Prise de joystick sur le clavier. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Hauteur réglable. Souris ergonomique à deux boutons avec prise spéciale sur l'unité centrale. Mode texte compatible avec Mouse. Com de Microsoft. ROM BIOS compatible IBM. MS-DOS 3.2 de Microsoft. Logiciel d'exploitation complet comprenant quatre disquettes. Système compatible RAM-disc. Support de réseau et disque dur. Nombreux utilitaires. GEM (Graphics Environment Manager) plus GEM Desktop de Digital Research. GEM Paint de Digital Research. DOS Plus de Digital Research compatible avec de nombreuses applications MS-DOS et CP/M-86. Basic 2 de Locomotive Software (compatible GEM). Manuel d'utilisation comprenant : Initiation, GEM, MS-DOS, les utilitaires. DOS-Plus et Introduction au Basic 2.

LES GRAPHIQUES

La plupart des PC n'offrent en standard que 2 couleurs en mode 80 colonnes. Des cartes d'extension graphiques existent mais elles coûtent fort cher. Sur l'AMSTRAD PC 1512, vous disposez en standard de 16 couleurs en mode 80 colonnes. De plus, ce mode couleur est compatible avec les versions monochromes et offre 16 niveaux de gris sur le moniteur noir et blanc. Vous pouvez donc choisir la version monochrome (moniteur graphique haute résolution à écran blanc anti-reflet) ou la version couleur (moniteur graphique couleur haute résolution) sans rien perdre des extraordinaires performances graphiques du PC 1512.

RESEAUX

La mise en réseau vous permet de partager des ressources importantes entre plusieurs utilisateurs. Le PC 1512 AMSTRAD est un membre idéal de tout réseau de PC : son faible coût, sa rapidité et ses larges capacités en font un poste de travail idéal pour des applications en réseau telles que la comptabilité, le secrétariat ou le management, partageant télex, modems, imprimantes à laser, etc... Les réseaux peuvent également partager des ressources vitales : fichier de stock, fichier clients... Et puisque tout le monde partage les mêmes fichiers sur le réseau, un seul fichier central suffit. Cela évite les duplications de fichiers sur différents disques, les erreurs de conformité entre fichiers et cela simplifie les mises à jour.

MIEUX QU'UN MINI ORDINATEUR ?

Un réseau de PC 1512 permet à chaque utilisateur de travailler en totale indépendance, en tant que station locale, ou comme simple partie du réseau. C'est beaucoup mieux pour la sécurité et plus commode pour emporter du travail à la maison.

LOGICIELS DE RESEAU

Les réseaux sont la solution évidente lorsqu'un seul PC ne peut suffire à toutes les tâches. Mais rappelez-vous qu'un réseau nécessite le recours à des logiciels multi-utilisateurs conçus pour l'environnement réseau. Il ne servirait pas à grand chose que deux utilisateurs réalisent le même document en même temps ou qu'ils vendent en même temps le même article en stock. Vous devez donc vous assurer que votre application fonctionne en réseau, et évite notamment les problèmes de collision. Certains logiciels tels que NewWord, Mallard, Basic, Dataflex et VP-Info sont capables de gérer les réseaux même dans leur version mono-utilisateur. Des réseaux comme Arcnet, Novell System et Amstore permettent aux utilisateurs de PC 1512 de partager des données avec des ordinateurs complètement différents.

EXTENSIONS

Rien de plus simple que d'ajouter une carte d'extension à votre PC 1512. Un simple couvercle amovible permet l'accès instantané à 3 slots d'extension qui acceptent un large éventail de cartes standards pour les applications telles que les réseaux, les télécommunications, les disques durs, etc. Comme la quasi totalité des fonctions nécessaires sont fournies en standard sur le PC 1512, vous n'aurez sans doute jamais l'occasion d'utiliser tous ces emplacements.

PRISES

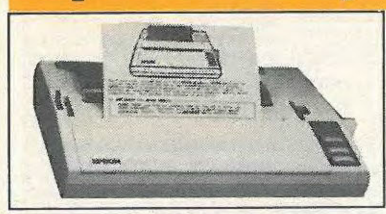
Une interface série RS 232 C complète est fournie avec sa prise standard 25 broches. Elle permet le branchement instantané d'imprimantes, modems et de nombreux accessoires du marché. L'interface parallèle CENTRONICS, elle aussi équipée de sa prise standard, permet le raccordement de toute imprimante de ce type. Ces deux interfaces sont entièrement adressables à partir de systèmes d'exploitation et des logiciels d'exploitation et des logiciels d'application standard.



10, bd de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

IMPRIMANTES POUR AMSTRAD

Imprimante Epson LX86PC

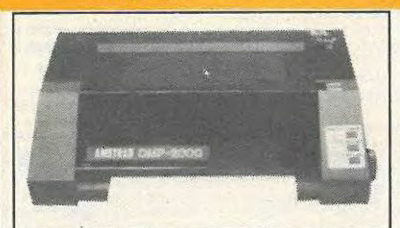


TARIF GENERAL
pour EPSON LX86PC
2995F
Code 6192
A CREDIT CETELEM
595 F au comptant
+ 12 mensualités de 230 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 321,60F

L'imprimante LX86PC s'adapte parfaitement aux ordinateurs AMSTRAD. EPSON est certainement la marque la plus connue et la plus réputée en matière d'imprimantes. Par sa fiabilité légendaire, de même que par la qualité de sa frappe, elle représente le bon investissement pour celui qui sait voir à long terme. Elle est certes un peu plus chère que ses concurrentes mais en matière de mécanique d'imprimante, tout se paye et la qualité est au rendez-vous.

Imprimante Amstrad DMP 2000

TARIF GENERAL
pour Amstrad DMP 2000
1690F
A CREDIT CETELEM
9 mensualités de 205,40 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 171,10F



DMP 2000 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE

La DMP 2000 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD.

Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.

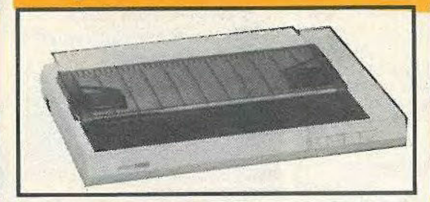
On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.

Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2000 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.

La DMP 2000 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.

Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabriquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.

Imprimante CITIZEN MSP 15E

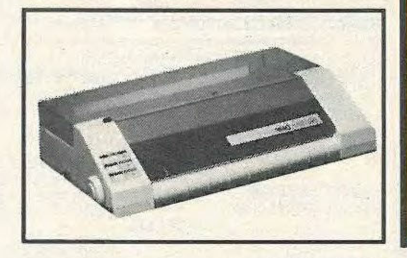


TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E
3995F
A CREDIT CETELEM
595 F au comptant +
9 mensualités de **417,80 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 360,20 F

L'Imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles. Compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels, elle accepte une multitude d'applications, exploitables avec les logiciels du commerce ou avec vos propres programmes. La MSP offre toutes les fonctions d'impression que l'on peut attendre d'une imprimante matricielle de haut niveau : impression expansée, compressée, caractère gras, double frappe, italique, indices et exposants. Ajoutons à cela la qualité courrier, l'impression en négatif (caractères blancs sur fond noir), la double hauteur des caractères, les jeux de caractères nationaux intégrés et le graphisme par lignes — sans oublier les graphismes par points dans six densités graphiques différentes. Créez votre propre sigle, elle peut l'imprimer. Vous pouvez même concevoir votre jeu de caractères. Et en plus, elle est très rapide. A 160 caractères par seconde, le travail d'impression ne sera désormais plus un pensum. Grace à son buffer 8Ko, vous pouvez poursuivre votre travail sur l'ordinateur, tandis que la MSP imprime. La MSP CITIZEN, c'est aussi deux imprimantes en une : l'imprimante EPSON FX et l'imprimante graphique IBM. Il suffit de modifier la position d'un commutateur. C'est ce qu'on appelle avoir le choix.

Caractéristiques techniques : Mode d'impression : matrice de points par impact, tête d'impression 9 fils. Vitesse d'impression : 160 caractères par seconde en impression courante, 40 caractères par seconde en qualité courrier. **Jeux de caractères :** configuration Epson FX, 96 standard, 96 italique, 32 caractères pour 11 pays différents, 32 caractères graphique et symboles spéciaux en impression courante comme en qualité courrier. Configuration IBM graphique : 96 standard, 133 caractères graphiques et symboles spéciaux en impression courante comme en qualité courrier. Taille des caractères : 2,4mm x 2,4mm pour les caractères standards, 10 cpi. **Dimensions imprimante :** hauteur 90 mm, largeur 579 mm, profondeur 354 mm. Poids : 7kg. Alimentation : tension 180x264V alternatif (CA), fréquence 50-60Hz, consommation 90 VA maximum. Environnement : température 5 à 35°C, humidité 10 à 80%, non condensé.

Imprimante AMSTRAD DMP 3000 PC



TARIF GENERAL
IMPRIMANTE DMP 3000 PC
2290F
A CREDIT CETELEM
490 F au comptant +
9 mensualités de **220 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180 F

La super imprimante au rapport qualité/prix/performance stupéfiant, comme toute la gamme 1512. Jugez donc vous même en lisant les caractéristiques techniques ci-dessous.

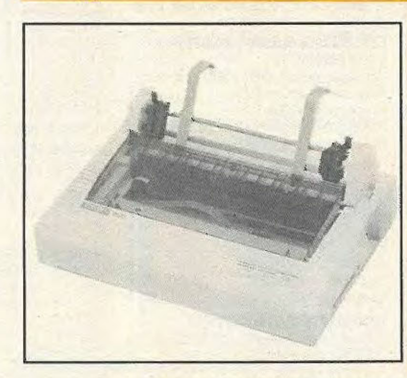
CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Système d'impression : impact matrices
Vitesse : caractère normal 105 CPS, double caractère 52 CPS
Dim. caractères (normal) : 2,1x2,55mm
Styles et dimensions possibles : Pica, Elite, Condensé, Large, etc...
Papier : feuille à feuille ou rouleau.
Entrainement : traction et friction.
Nombre de copies : 2 (papier autocopiant).
Interface : parallèle Centronics.
Alimentation : 220/240V.
Dimensions (LxHxP) : 400x250x100mm.
Poids : 4,2 kg.

Imprimante Amstrad DMP 4000 PC

Vit 200 CPS - Chariot grande largeur 132 col.
3990F

Imprimante CITIZEN 120 D



TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D
1799F
A CREDIT CETELEM
199F au comptant
+ 6 mensualités de 286,30F
TEG : 18,24% - Coût total du crédit avec assurance : 117,80F

IMPRIMANTE MATRICIELLE A AIGUILLES

L'imprimante CITIZEN 120D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres.
Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard que seul Citizen garantit pendant 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable à tous les utilisateurs de matériels informatiques.
Vitesse d'impression en qualité informatique : 120 cps - Vitesse d'impression en qualité courrier : 25 cps - Compatibilité - Interface en cartouche - Alimentation papier en friction et traction - Imprimante compacte - Option : dispositif d'alimentation feuille à feuille.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

○ **Tête d'impression** (changeable par l'utilisateur)	
○ **Vitesse**	
Qualité informatique (cps)	120
Qualité courrier (cps)	25
Durée de vie (caractères)	100 millions
○ **Type d'impression** Sens d'impression:	
Bi-directionnel en texte	Standard
Uni-directionnel en bit graphisme	Standard
Impression optimisée	Standard
○ **Taille des caractères** (car./line car./inch)	
PICA	80/10
Expansé	40/5
Compressé	136/17
Compressé/expansé	68/8,5
ELITE	96/12
Expansé	48/12
○ **Matrice** (vertical x horizontal)	
Standard	9 x 9
Jambage	8ème et 9ème aiguille
Double frappe	9 x 9
Frappe grasse	9 x 10
Frappe grasse double	9 x 18
Graphisme	8 x 12
○ **Résolution graphique** 8 aiguilles mode graphique	
Densité normale	60 DPI
Double densité	120 DPI
Double densité/double vitesse	120 DPI
Quadruple densité	240 DPI
Recopie d'écran	80 DPI
Recopie d'écran II	90 DPI
Traceur	72 DPI
Traceur II	144 DPI
9 aiguilles mode graphique: Densité normale	Standard
Double densité	Standard
○ **Jeu de caractères** ASCII standard	96
ASCII italic	96
Jeux de caractères nationaux	32 (11 jeux)
Jeux de caractères italic	32 (11 jeux)
Mode graphique standard	32
Mode graphique IBM	32
Indice supérieur inférieur	Tous les caractères
Qualité courrier	Standard

ACCESSOIRES CPC

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS
Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.
Code 7055 **290 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464
Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.
Code 7167 **395 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128
Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.
Code 7079 **435 F**

JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO
Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.
Code 7003 **69 F**

JOYSTICK AMSTRAD JY2
Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.
Code 7105 **149 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4
Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité.
Code 7016 **159 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5
C'est un Quickshoot 2 avec une montrueuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.
Code 7107 **195 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9
Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.
Code 7109 **245 F**

JOYSTICK WICO "THE BOSS"
Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.
Code 7110 **199 F**

JOYSTICK PRO 500 competition
Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon.
Code 7111 **195 F**

ARCADE JOYSTICK
Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.
Code 7114 **250 F**

JOYSTICK ARCADE TURBO
Mêmes caractériques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle.
Code 7115 **290 F**

LES CABLES DE LIAISON

CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.
Code 7023 **170 F**

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.
Code 7027 **175 F**

CABLE FD1
Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.
Code 7116 **175 F**

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.
Code 7025 **60 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.
Code 7117 **135 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128
Code 7118 **185 F**

CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK
Code 7141 **70 F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI
Code 7142 **60 F**

LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041)	95 F
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009 (Code 7039)	95 F
EPSON LX 80 (Code 7119)	69 F
DMP 2000 (Code 7120)	95 F
DMP 8256 (Code 7121)	115 F
OKIMATE 20 (coul) (Code 7122)	105 F
OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122)	105 F
FUJI PD 80 (Code 7040)	95 F

CASSETTES VIERGES C20
GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.
Code 7123 **7,90 F pièce**
par 10 pièces, la 11e est **CADEAU**

MAGNETO. CASSETTE DATACORDER
Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magneto est en sus.
Code 7015 **299 F**

DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D
Code 2007 **29 F pièce**

BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces Code 7145 **159 F**

BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces
Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...
Code 7067 **265 F**

BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO
C'est, de loin, la boite la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboiter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intecalaires supplémentaires.
Code 7143 **139 F**

PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	69 F
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	69 F
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147)	85 F
Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles	195 F

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE
Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464 (Code 7125)	70 F
Housse clavier 664 (Code 7125)	70 F
Housse clavier 6128 (Code 7125)	70 F
Housse moniteur monochrome (Code 7126)	70 F
Housse moniteur couleur (Code 7127)	80 F
Housse clavier 8256 (Code 7127)	70 F
Housse moniteur 8256 (Code 7127)	85 F
Housse unité disquette (Code 7102)	55 F
Housse DMP 2000 (Code 7131)	80 F
Housse LX 80 (Code 7131)	80 F
Housse Centronics (Code 7131)	80 F
Housse Okimate 20 (Code 7131)	80 F
Housse FUJI PD 80 (Code 7131)	80 F

IMPRIMANTE COULEUR MCP 40
Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.
Code 6190 **990 F**

TABLE GRAPHISCOP
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.
Code 7160 **990 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.
Code 7132 **135 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).
Code 7133 **195 F**

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.
Code 7134 **75 F**

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.
Code 8534 **119 F**

LES SYNTHETISEURS DE SONS

Le principe du synthetiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.

SYNTHE DK TRONICS
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.
Code 7017 **390 F**

SYNTHE TECHNIMUSIQUE
Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.
Code 7043 **495 F**

SYNTHE AMSTRAD SSA1
Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.
Code 7063 **390 F**

LA SOURIS AMX AMSTRAD
L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :
A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icones.
B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icones dans une matrice 16x16.
C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.
D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.
Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacment sur une surface lisse, cliquage. sur l'un des trois boutons.
Code 7101 **690 F**

INTERFACE RS 232 AMSTRAD
L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.
Code 7140 **590 F**

EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109 Code 0000
Cette carte, livrée en boitier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.

CABLE CL1 à un connecteur	150 F
CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire	235 F
JL BANK cassette	50 F
JL BANK disquette	120 F

CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112
Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.
Code 7166 **590 F**

PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107
Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.
Code 7000 **990 F**

CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT ET LEON E111
Livrée en boitier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciel en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.
Code 7010 **690 F**

CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110
Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 18 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.
Code 7161 **390 F**

RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100
Il comporte une carte fond de panier avec bufferisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les cables CL1 ou CL2.
Code 7162 **590 F**

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108
Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.
Code 7163 **490 F**

CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101
Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.
Code 7164 **590 F**

ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD
Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.
Code 7100 **495 F**

CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102
Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.
Code 7165 **590 F**

CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103
A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.
Code 7166 **590 F**

CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105
Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs
Code 7000 **590 F**

CARTE SERIE JAGOT et LEON E104
Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.
Code 7008 **690 F**

LOGICIEL SERIE
Ce produit comprend une disquette programme et un cable de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotex en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc.. avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.
Code 7136 cassette **390 F**
disquette **440 F**

KIT SERVEUR
Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le cable CL5, une diquette de programme) de la société JMN) pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chainage de serveur.
Code 7009 **2990 F**

MODEM DTL 2000 V23 Code 7155 **1490 F**

MODEM 2000+ V21/V23 Code 7156 **1990 F**

EMULATEUR COULEUR

Cassette	Code 8910 **250 F**
Disquette	Code 8909 **280 F**

MONIBASE
Support orientable toutes directions. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.
Code 7157 **295 F**

SILOCON DISK 256K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7150 **1199 F**

EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS
POUR 464 ET 664 Code 7148 **599 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7149 **1199 F**

INTERFACE 8 BITS ESAT
Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.
Code 7168 **450 F**

TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80
Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboite sans aucun montage particulier
Code 7069 **350 F**

CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON
Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.
Code 7104 **850 F**

DISQUETTES 5P1/4
Double face, double densité, la boite de 10
Code 2102 **49 F**

MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R
A) Le CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un cable de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.
Code 0000 **1290 F**
B) Le CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.
Code 0000 **2290 F**
C) Le CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.
Code 0000 **3390 F**

CORDON PERITEL
Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur mono allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.
Code 7169 **250 F**
Transfo 12V **100 F**

PCW

LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256
Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.
Code 6111 **1995 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256
Cette extension de mémoire sa fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajoute sur la carte mère du 8256. Prenez rendez-vous avant d'amener votre 8256. Si vous faites l'acquisition d'un FD2 + une mémoire 256 K, vous avez transformé votre 8256 en un véritable 8512.
Code 0000 **750 F**

ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW
Ce crayon optique vous permettra de travailler en mode haute résolution. Il est équipé d'un logiciel de dessin très performant. Demandez une démonstration.
Code 7135 **880 F**

LECTEUR 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGAOCTET
Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes).

MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL + LOGICIEL
Code 0000 **1990 F**

MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNVERSEL +LOGICIEL
Code 0000 **3390 F**

Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent. Si vous possédez déjà un Minitel, vous utiliserez le modem de celui-ci et n'aurez besoin que du PCW1+. Le + signifie que les deux versions Mercitel sont munies d'une automaticité de construction de scénario. Mais le MERCITEL permet bien d'autres choses :

A) SOUS MINITEL
Il permet la copie rapide sur drive M, la copie sur disquette, la copie sur imprimante.

B) HORS MINITEL
La gestion des pages en en extrayant les informations désirées, la copie imprimante, le traitement sélectif d'une page, ce qui permet à l'aide du curseur d'extraire des zones complètes et de les recopier dans un autre fichier sur disquette ; le traitement par masque :(création de masque, extraction par masque de la page X à la page Y).

C) LA GESTION DU FICHIER SELECTIF
- Raz du fichier
- Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.
- Modification des zones extraites

D) L'IMPRESSION D'ETIQUETTES
La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique". Impression des étiquettes mailing.

E) MAIL 232 COM SOUS CP/M
F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation
F3 transmission de fichier / réception de fichier
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

CABLE RALLONGE 1M IMPRIMANTE avec alimentation
Ce câble permet d'éloigner d'un mètre supplémentaire l'imprimante et son alimentation du moniteur du PCW.
Code 7006 **250 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512	Code 7128 **70 F**
HOUSSE MONITEUR 8256/8512	Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512	Code 7131 **80 F**

INTERFACE RS 232
Cette interface permet de brancher une imprimante en mode série sur le PCW ou un modem de communication.
Code 7007 **690 F**

DISQUETTES POUR LE 2E DRIVE DU PCW 8512
AMSOFT CF 2D 720 K formaté Code 2005 **pièce 75 F**

RUBAN IMPRIMANTE PCW
Code 7121 **115 F**

PC 1512

DISQUE DUR 10 MGO formatés	**2990 F**
DISQUE DUR 10 MGO +CONTROLEUR	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO formatés	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO +CONTROLEUR	**4990 F**
DISQUE DUR 20MGO/40M SEC	**4990 F**
DISQUE DUR 32 MGO/40M SEC	**6990 F**
DISQUE DUR 44 MGO/40M SEC	**7990 F**
STEAMER 20 MGO interne	**4980 F**
JOYSTICK PC	**190 F**
CARTE MODEM MISSOURI	**3490 F**
CARTE ADDA (16 canaux)	**2290 F**
SPEED CARD accélérateur 256	**3990 F**
SERIE 8 PORTS	**2690 F**
SERIE 4 PORTS	**1490 F**
CONTROLEUR DISQUE DUR	**1290 F**
EXTENSION MEMOIRE 2MGO	**1490 F**
DISQUETTES 5P1/4 pour AMSTRAD PC 1512	**les 10, 49 F**
BOITE RANGEMENT 100 DISQUETTES 5P1/4 POSSO	**195 F**



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

ACCESSOIRES MICRO

Sauvegardez vos logiciels !

MULTIFACE 2

MULTIFACE 2 est une interface pour CPC destinée à permettre d'effectuer, entre autres, une copie de sauvegarde de vos logiciels les plus précieux.



570F

INTERFACE TV pour Amstrad CPC

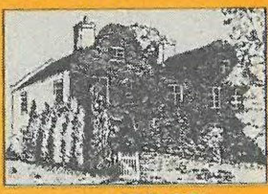


Grâce à cette interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de TV ! Branchez, choisissez TV ou ordinateur, c'est tout !

1390F

Fonctionne également avec tous moniteurs.

LE STYLO A FIBRE OPTIQUE DART



dessinez avec votre CPC

te, tailles variables de crayons et de pinceaux, sauvegarde et chargement à partir de la cassette ou de la disquette, catalogue de la disquette, plot et unplot, utilisation des couleurs, etc

395F

Avec le crayon à fibre optique vous pouvez dessiner sur l'écran aussi librement que sur une feuille de papier et au pixel près ! Avec le crayon sont fournis une série de softs permettant de réaliser des fonctions essentielles telles que carré, cercle, italique, spray, gomme, ligne brisée, fill et unfill, insertion de texte, spri-

Utilitaires Souris AMX

AMX 3D ZICON	329F
Logiciel de conception graphique en 3D	
AMX UTILITIES	329F
Fonction utilitaire pour l'AMX	

DISCOLOGY *le super utilitaire disque*

Editeur - Copieur - Exploreur - 100 % Langage Machine

Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.
Quatre modes d'édition combinant Ascii, Hexa, Décimal, Octal, Binaire.
Des capacités exceptionnelles : désassemblage direct des programmes en Langage Machine, listage automatique des programmes Basic, les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique.
Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert : récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé, explorer un Directory, le réparer, le modifier, localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier.
Le copieur : enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes et cassettes protégées ou non : réparation automatique des secteurs endommagés, gestion automatique des extensions mémoire, copie des fichiers séparément.
Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du contrôleur disque.

350F

SCANNER DART pour AMSTRAD

CPC 464 - 664 - 6128 + DMP 2000

Cette image, analysée, est reproduite à volonté en dimensions différentes par l'intermédiaire de l'analyseur. Affichage pour contrôle sur le moniteur ligne par ligne, réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes.
L'analyseur se branche uniquement sur la tête d'impression de l'imprimante Amstrad DMP 2000.
Rapports "Scan Magnification" : x1,x2,x3,x6.

790F

Filtre Ecran anti UV en soie micro-mailles :	
pour 464/664/6128 MONOCHROME	160F
pour 464/664/6128 COULEUR	190F
pour PCW 8256/8512	220F
pour PC 1512 MONOCHROME ou COULEUR	250F
Jeu de Housses pour clavier et moniteur PC 1512	160F
Capot plastique rigide et transparent pour CPC 6128	120F
Interface (permet de brancher un Joystick sur votre PCW)	250F
Crayon optique Electric Studio pour PCW	790F
Souris Electric Studio pour votre PCW (avec son interface)	1590F
La souris seule	790F
Kit Camerone PCW : un 2e drive FD2 + Extension 250 Ko	1995F

Simulateur de présence	**990 F**	
Jeux de lumière	**990 F**	**Fabrication Jagot et Léon**
Digitaliseur source vidéo	**990 F**	

Les lecteurs de disquette vortex F1 et M1

708 Ko ou 1.4 Mo avec un format 5.25" ou 3.5" vous donnent une capacité de mémoire suffisante pour utiliser tous les programmes de votre choix.



Double lecteur 3.5" M1-D

Des performances extraordinaires:

Nos lecteurs de disquette 3.5" et 5.25" possèdent deux têtes de lecture/écriture.

Une disquette contient 160 pistes au total.

Les lecteurs M1-S (3.5", 708 Ko) et F1-S (5.25", 708 Ko) peuvent être modifiés en lecteurs M1-D (3.5", 1.4 Mo) et F1-D (5.25", 1.4 Mo) par simple ajonction d'un deuxième lecteur de disquette.

Chaque disquette peut contenir jusqu'à 28 fichiers.

Vous pouvez aussi connecter un lecteur 3" d'Amstrad ce que vous permet de copier à partir d'une disquette 3" vers une 5.25" selon votre choix.

Une version mixte comprenant un lecteur 3.5" et 5.25" est également disponible.



FM1 5.25"/3.5" Double Lecteur



F1-D 5.25" Double Lecteur

Deux systèmes d'exploitation professionels:

- CP/M 2.2 et CP/M plus (uniquement sur le CPC 6128)
- Sous BASIC: VDOS 2. le système d'exploitation crée par vortex.
- Une gestion des fichiers a accès direct: vous pouvez travailler avec 16 fichier simultanément.
- Le Moniteur Z80.
- Les disquettes peuvent être formatées sous BASIC.



Contrôleur de disquette

Contrôleur de disquette intelligent

- Le numéro logique de la ROM peut être selectionné par l'utilisateur, ce que permet à deux unités périphériques différentes d'être compatible entre elles.
- Manuel détaillé en français.

Pourquoi hésiter encore devant de tels prix:

Lecteur de disquette F1-S ou M1-S	**F 2849 ***
Lecteur de disquette F1-D ou M1-D	**F 4943 ***

La solution pratique pour tous les CPC (464 + DDI-1, 664, 6128):

1 Megaoctet = 2502 F

Voici notre solution professionelle pour tout utilisateur déjà equipé d'un lecteur 3", mais désirant une plus grande capacité de mémoire (F1-X = 5.25", M1-X = 3.5").
Notre Formule:
180 Ko (3") + 708 Ko (lecteur-X) = 888 Ko.



Le lecteur 3.5" X

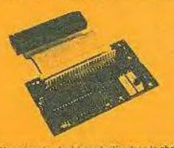
Le module X(RS) ouvre le contrôleur 3" de votre Amstrad sur le système d'exploitation vortex (VDOS 2.0).

- Le lecteur X (version RS) peut être utilisé en tant que premier ou second lecteur.
- Au moyen des commandes "|CPM,1" et "|CPM,2" il devient possible pour la première fois de lancer le CP/M à partir de deux lecteurs.
- Malgré les différences importantes entre le lecteur 3" et le lecteur vortex au niveau des capacité mémoire et du format, copier ne pose aucun problème.
- Il vous est possible de choisir entre les deux systèmes d'exploitation "AMSDOS" et "VDOS 2.0".
- VDOS 2.0 vous offre de nouvelles possibilités:
  - 128 entrées au directory.
  - Accès direct sous BASIC, 16 fichiers peuvent être ouverts simultanément.
  - Moniteur Z80 et éditeur de fichiers résidents en ROM.



Le lecteur 5.25" X

- La commande "|Format" vous permet de formater directement sous BASIC.
- La commande "|Code,«var»" vous permet de rentrer un mot de passe personnel pour la protection de vos fichiers.
- Rentrer directement des parametres au moyen des commandes RSX sous BASIC.



Module X version standard (sans boitier dans la photo)

- Vous avez besoin d'une interface RS 232? Indiquez-nous celle de votre choix, soit la F1-XRS ou M1-XRS. Un Module RS 232 est integré à ces versions.

Vous pouvez choisir entre:

- Les commandes RSX pour programmer sous BASIC votre interface serielle, et un programme d'émulation de terminal pour serer un MODEM.
- Une interface, programmable sous CP/M (2.2 et 3.0) et sous BASIC.
- Le Module-X peut être ultérieurement étendu au Module-XRS.
- Vous pouvez charger le numero logique de la ROM en fonction de vos besoins.

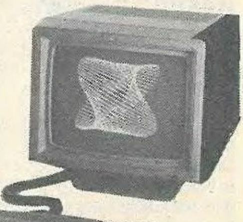
Comparez et dites-nous si vous trouvez mieux!

M1-X (3,5") F1-X (5,25")	**2790F**
M1-XRS (3.5") F1-XRS (5.25")	**2849F**

TRANSFORMEZ

votre CPC 464/664/6128 monochrome

en 464/664/6128 COULEUR



KIT COULEUR CABEL MC3710

se composant d'un moniteur couleur et d'une alimentation

2495F



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ENCEINTES PROFESSIONNELLES SOUND SURROUND TRIDENT

L'importance déterminante de ce maillon dans votre chaîne hifi a amené GENERAL à proposer aux amateurs et audiophiles une gamme d'enceintes acoustiques polyvalentes pour vos compact disques lasers. Comme tous les autres produits de la gamme TRIDENT, elles distancent leurs concurrents sur plusieurs points en rapport qualité/prix. Très haut rendement : faible puissance d'excitation. Absence de coloration et de distorsion : restitution du punch et de la dynamique de la musique. Courbe de réponse linéaire et étendue : reproduction du piqué musical. Conception "Multiway" 3 ou 4 voies. Boomer sur suspension élastique : profondeur et puissance des basses. Médium avec grille de protection : finesse et définition. Aigu "Pro" avec lentille de diffraction : dispersion uniforme et absence de directivité. Filtre à self et condensateur : bon équilibre tonal. Système "équiphase". Réglage du volume du médium sur TS 120 et TS 150. Adaptation à l'acoustique du local. Ebénisterie haute densité : absence de résonances parasites. Finition patinée : adaptation à votre intérieur.

Type	TS 440	TS 70	TS 100	TS 120	TS 150
NOMBRE DE VOIES	3	3	4 (1 passif)	3	3
NOMBRE DE HP	3	3	3	6	6
PUISSANCE NOMINALE	40 W	70 W	100 W	120 W	150 W
REPONSE	45 à 20.000Hz	43 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz
DIMENSIONS (LxHxP)	440x265 206 mm	570x265 206 mm	685x320 240 mm	935x320 240 mm	1045x320 240 mm
LA PAIRE	390F	790F	1090F	1290F	1490F



QUICKSHOOT des outils pour le monde de demain...

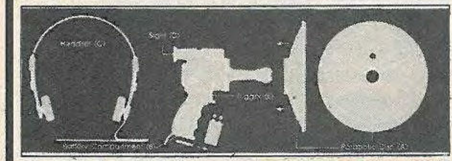
LE ROBOTARM SVI 2000



LE ROBOTARM COMPLET AVEC SES PINCES, SA PELLE ET 2 QUICKSHOOT I POUR LES COMMANDES
680F
2 piles Alcalines 1,5V (type D) non fournies
OPTION INTERFACE AMSTRAD 6128
disponible Février 87

Apprenez les bases de la robotique en jouant avec cet appareil de l'âge de l'espace. Quand vous en aurez la maitrise, le ROBOTARM vous servira à ramasser des morceaux de métal, construire des ponts miniatures, creuser des tranchées, plus tout ce que vous imaginerez de lui faire faire. Habile comme une vraie main, l'éventail des possibilités du ROBOTARM est tel qu'il est capable de ramasser et de manipuler des objets aussi petits qu'un trombone à papier ou aussi gros qu'une balle de tennis. LA ROTATION DU BRAS : Déplacer la commande 1 vers la droite pour faire tourner le bras dans le sens dextre ou vers la gauche pour le sens indextre. LE CONTROLE DU BRAS INFERIEUR : Déplacer la commande 1 vers l'avant pour abaisser le bras inférieur ou vers l'arrière pour le lever. LE CONTROLE DE L'AVANT BRAS : Déplacer la commande 2 vers l'avant pour abaisser l'avant bras ou vers l'arrière pour le lever. LA ROTATION DU POIGNET : Déplacer la commande 2 vers la gauche pour faire pivoter le poignet dans le sens dextre et vers la droite pour le sens indextre. LE CONTROLE DE LA MAIN : Une pression du bouton de la manette sur la commande 2 provoque l'ouverture de la main, et une pression sur la commande 1 provoque sa fermeture.

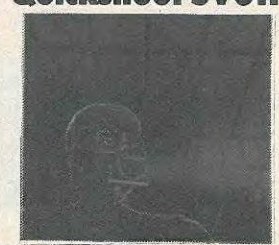
la grande oreille Quickshoot SV2020



«LA GRANDE OREILLE» applique une technologie acoustique avancée pour détecter le son émis d'une surface spécifique prédéterminée. 1) Raccorder le réflecteur parabolique (A) à l'appareil principal. 2) Installer une pile de 9 volts dans le logement de pile (B). 3) Mettre le casque d'écoute (C). 4) Viser l'oreille vers la cible désirée en regardant à travers le viseur (D) et appuyer sur la détente (E) pour écouter.

LA GRANDE OREILLE COMPLETE avec le CASQUE, le MICRO, la PARABOLE et les AUTOCOLLANTS
199F
1 pile 9V non fournie

L'Androïd Sound Synthetizer Quickshoot SV011



En amplifiant et en dénaturant les sons, le modulateur de voix transforme votre voix en celle d'un androïde de l'espace intersidéral. (Disponible février 87).

LE SYNTHETISEUR DE SON avec MASQUE, SERRE-TETE 199F
2 piles Alcalines Type D non fournies

LOGICIELS POUR AMSTRAD

Titre	Cass.	Disq.
AMSTRAD SHUTTLE		195 F
BILLY LA BANLIEUE	160 F	200 F
BRIDGE INFOGR.		250 F
BASKETBALL	95 F	149 F
BACTRON	160 F	200 F
CONJUGAISON EDUCATIF	150 F	
CONJUGAISON+JEU CHATEAU DU DIABLE	150 F	
CAULDRON 2	119 F	
DEMONSTRATION GEOMETRIE	125 F	195 F
DIVISION BLINDEE	120 F	199 F
DESERT FOX	99 F	169 F
EDUCATIF 4		299 F
ELECTRIC WONDERLAND	199 F	
FER ET FLAMME		295 F
FIDO		200 F
GOONIES	99 F	145 F
GRAND PRIX 500 cc	160 F	200 F
GRAPHIC CITY	169 F	195 F
GALIVAN	95 F	
GRAPH X		249 F
GENERATEUR APPLICATION D BASE		199 F
HARRY & HARRY		210 F
HIGHLANDER	89 F	148 F
HMS COBRA	200 F	250 F
HUNCHBACK III	95 F	149 F
IMPOSSIBLE MISSION	95 F	
INTO OBLIVON	29.90 F	
KNIGHT RIDER	89 F	145 F
KONAMI'S GOLF		145 F
KARATE	109 F	169 F
KNIGHT TYME	44.90 F	
KANE	29.90 F	
LA GESTE D'ARTILLAC		295 F
L'HEPISS	120 F	199 F
LAST V8	44.90 F	
LEADER BORD	95 F	149 F
MERMAID MADNESS	125 F	195 F
MUSIC SYSTEME		195 F
MISSION ELEVATOR	119 F	179 F
MARACAIBO	160 F	200 F
MOLECULE MAN	27.90 F	
ONE	95 F	
ONE MAN DROID	29.90	
PANIQUE LAS VEGAS	95 F	149 F
PAPER BOY	99 F	149 F
PRINTER PACK II	150 F	200 F
REBEL PLANET	95 F	145 F
ROBBOT	125 F	195 F
RODEO	160 F	198 F
STREET HAWK	89 F	145 F
SILENT SERVICE	95 F	
SPY STREK	35 F	
SUPERBOWL	89 F	
STORM	29.90 F	
SAPIENS	160 F	200 F
SAI COMBAT	99 F	169 F
SPELLBOUND	44.90 F	
THE GREAT ESCAPE		145 F
THE RETURN OF THE FIST	95 F	145 F
TOBROUCK	119 F	169 F
TRANSLOCK	150 F	185 F
UCHI MATA JUDO	95 F	145 F
VIEWTEXT	125 F	
WANTED GUNFRIGHT	99 F	
ZIGGY	120 F	199 F
ZEDIS II	130 F	165 F

LOGICIELS PCW

Titre	Cass.	Disq.
CLASSIC INVADERS		195 F
FAIRLIGHT		195 F
TOMAHAWKS		195 F

NOUVEAUTES

Titre	Cass.	Disq.
1942	99 F	
BLUE WAR		200 F
DRUID		169 F
FIVE STAR (5 jeux)	165 F	
HITPACK (4 jeux)	120 F	180 F
MIAMI VICE	99 F	169 F
QUATRE SAISONS		195 F
REVOLUTION	99 F	169 F
SCOUBIDOO	99 F	169 F
THAI BOXING	99 F	169 F
TRAILBLAZER	99 F	169 F
DRAGON'S LAIR	99 F	169 F
INFORMAKIT ou KIDKIT		299 F
PASSAGERS DU VENT		299 F
BRIDGE INFOGRAMME		
DISCOLOGY		350 F
FIRE LORD	99 F	
IKARI WARRIOR	99 F	169 F
INFILTRATOR	99 F	169 F
NOW GAMES	139 F	
PACK FIL (4 jeux)	145 F	195 F
SECRET DU TOMBEAU	160 F	200 F
XENO	99 F	
PYRAMIDE D'ATLANTIS	160 F	200 F
M.G.T.	160 F	200 F
TENSIONS	149 F	189 F
AMERICA'S CUP	119 F	189 F
KONAMI COIN-OP (5 jeux)	120 F	180 F
MEPHISTO (ESAT)	150 F	185 F
ECHO-SOFT (ESAT)	295 F	395 F
C.A.O.	340 F	430 F
RAM DISK		250 F
ESPACE & SOLIDE		199 F
MATHS 2e CYCLE		290 F
EQUATION/INEQUATION		225 F
MATHS 5e/4e		199 F
MATHS 6e		199 F
HERCULE		250 F
L'ANIMALIER		195 F
MUSIC SYSTEM		250 F
MONOPOLY	169 F	220 F
TOP SECRET		240 F
LIGHT FORCE	99 F	159 F
LE PACTE		230 F
DEMAIN HOLOCAUSTE		225 F
MASTERCALC 6128		350 F
MASTERFILE 6128		350 F
PSYCHO TEST (ESAT)		135 F

LOGICIELS POUR PC

Titre	Cass.	Disq.
HELICAT ACE		249 F
CHAMPION CHIP GOLF		299 F
BRUCE LEE		199 F
STRIP POKER		229 F
TEXTOMAT		818 F
VP PLANNER		1174 F
YES YOU CAN		1174 F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS" :

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD ;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels" ;
- un stock énorme, venez, vous serez édifiés ;
- une politique de prix la plus affutée possible, grace à des achats en direct, en France et à l'étranger ;
- des démonstrations et explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez ;
- les garanties : tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux ;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

LES JEUX D'ARCADES

ou jeux de café. Ils privilégient l'adresse à la manette de jeu au détriment de la réflexion.

3D FIGHT
Cass. 8541 **139 F** Disq. 8542 **195 F**
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief, qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupies et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeux très classique.

5e AXE
Cass. 8562 **175 F** Disq. 8563 **189 F**
Superbe logiciel d'aventure/arcade où la stratégie et les réflexes seront mis à rude épreuve. Il vous faudra beaucoup de courage pour réussir votre mission et ainsi sauver votre planète de la domination Cyborgs.

AMELIE MINUIT
Cass. 8261 **139 F** Disq. 8262 **195 F**
AMELIE, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand building de bureaux et malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver et sortir de l'immeuble car, à minuit, l'électricité est coupée. Une course contre la montre haletante.

BIGGLES
Cass. 8186 **129 F** Disq. 8182 **195 F**
Jeu d'action et de réflexion. Partez à la conquête de la terre et de l'espace aérien de 1917 à nos jours. Un jeu haut en couleur, à l'animation exceptionnelle. 4 étapes d'une rare intensité vous mèneront peut-être à la victoire finale. Oserez-vous relever le défi ?

CAULDRON
Cass. 8415 **75 F** Disq. 8452 **125 F**
Jeu d'aventure graphique. La suite de SORCELERY, même graphisme, mêmes aventures. CAULDRON, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquérir absolument. TILT D'OR 85.

CAULDRON II D
Disq. 8479 **180 F**
La citrouille contre-attaque. Cette fois-ci, dirigez la citrouille à travers un univers des plus mortels. Le décor et l'animation d'une qualité exceptionnelle rendent l'intérêt du jeu palpitant.

CHILLER
Cass. 8293 **29 F**
Malgré votre peur, partez délivrer votre bien-aimée qui est détenue prisonnière dans une maison hantée. Rien ne vous sera épargné car, dès le début, vous tomberez en panne d'essence. Courage.

COBRA PINBALL
Cass. 8017 **139 F** Disq. 8619 **229 F**
Jeu de flipper. Il comprend les extraballes, la loterie, les couloirs de remontée, les couloirs latéraux, les bumpers, les cibles, etc... et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amortis.

ELECTRO FREDDY
Cass. 8065 **99 F** Disq. 8195 **149 F**
Aidez notre ami FREDDY à mener à bien son travail. Il devra poser le plus possible d'objets sur un tapis roulant en évitant les nombreuses choses qui risquent de lui tomber sur la tête. Très drôle.

EQUINOX
Cass. 8224 **95 F** Disq. 8226 **135 F**
Pilotez votre capsule spatiale dans un univers étrange de la 5e dimension. les graphismes ainsi que l'animation sont vraiment à la hauteur. Il deviendra certainement le SORCERY des temps futurs.

ELECTRIC WONDERLAND
Cass. 8473 **99 F**
Réalisé par Gasoline Software, "le logiciel qui carbure", ce jeu 100 % langage machine et graphique vous amène à combattre des agresseurs à l'aide de gaz lacrymogène et paralysant. Un classique du genre.

FINDER'S KEEPERS
Cass. 8525 **29 F**
Dans le chateau de Spriteland, affontez les vampires et troquez vos trésors pour devenir chevalier de la table polygonale. Un bon jeu d'aventure qui vous fera passer de bons moments.

FRUITY FRANK
Cass. 8067 **129 F**
Le plus beau jeu d'arcades que nous connaissons. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire les fraises et les monstres qui pullulent. Tout en avancant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

GHOST'N GOBLINS
Cass. 8204 **89 F** Disq. 8202 **145 F**
Très célèbre jeu d'arcade bien connu des adeptes des salles de jeux. Parcourez un cimetière sinistre en tuant ou en sautant par dessus tous ces monstres qui freinent votre progression. Le graphisme est terrifiant.

INFERNAL RUNNER
Cass. 8338 **160 F** Disq. 8645 **195 F**
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bains d'acide, herses, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

MACADAM BUMPER
Cass. 8119 **125 F** Disq. 8453 **175 F**
Le logiciel de flipper le plus intéressant du marché. En dehors des fonctions classiques du flipper, très bien reproduites, vous pouvez modifier les paramètres de jeu et redessiner le flipper.

RAID SOUTERRAIN
Disq. 8653 **149 F**
Descendez dans la base des extra-terrestres, tuez les gardiens et délivrez les prisonniers. N'oubliez pas de refaire le plein. Attention, votre champ magnétique ne vous protège que des chocs mineurs. Un bon jeu d'arcade très rapide.

RESQUILLEUR
Disq. 8615 **149 F**
Vous avez 20 tonneaux à faire descendre dans une cave de 10 cases. Pour celà, il vous faut réflechir à la manière la plus rapide pour arriver à vos fins. Niveaux de difficultés croissants. Un bon jeu de réflexion.

ROOM 10
Cass. 8461 **99 F**
Il s'agit d'un jeu de squash dans l'espace. Très amusant et hyper réaliste. Renouvelle le genre des jeux d'arcade.

SAI COMBAT
Cass. 8475 **99 F**
Si vous commencez à devenir un as du karaté, laissez-vous tenter par le SAI COMBAT, vieil art martial qui se pratique à l'aide d'un baton. Rapide et bien décoré, un logiciel à réserver aux grands maitres du joystick.

SHOGUN
Cass. 8088 **129 F** Disq. 8086 **195 F**
Malgré un thème très classique (style SORCERY) ce logiciel offre entre autre un graphisme excellent. Le décor est également animé, ce qui fait de ce logiciel une exception.

SORCERY
Cass. 8169 **99 F**
Le classique des classiques. Le jeu le plus vendu sur AMSTRAD. Un graphisme éblouissant. Décimez les sorciers sans perdre votre vie. De 4 à 84 ans, le jeu familial par excellence.

SORCERY +
Disq. 8376 **169 F**
La suite de SORCERY. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

SOUL OF A ROBOT
Cass. 8525 **29 F**
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de Monterraqueous ont construit un robot pour détruire l'ordinateur qui les opprime. Malheureusement, l'âme du robot est inquiète. Aidez-la à retrouver la paix et à libérer la planète.

SUPER SLEUTH
Cass. 8210 **99 F**
Vous devenez détective d'un grand magasin et vous devez arrêter les voleurs. Mais attention, si vous manquez à votre devoir, le directeur vous donnera un avertissement. Un délicieux et très drole mélange d'arcade/aventure.

TOUJOURS PRET
Disq. 8616 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. BOLDY, pour augmenter son quota de B.A. a nettoyé les carreaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef qui est sur sa piste.

ZAXX
Cass. 8004 **159 F** Disq. 8006 **195 F**
Sept étapes dans l'espace vous mèneront vers l'ultime combat où vous devrez vaincre le terrible ZAXX. N'oubliez surtout pas de vous ravitailler en carburant. Un jeu très célèbre, très bien adapté sur AMSTRAD.

ZOMBI
Disq. 8164 **169 F**
Vos quatre personnages se sont posés sur le toit d'un supermarché. Votre mission est de repartir en évitant les nombreux zombis qui hantent ces lieux. Mais pour cela, il vous faudra trouver du carburant. Un jeu super à réveiller les MORTS !!!

NEXUS
Cass. 8904 **119 F** Disc. 8906 **169 F**
Votre mission consiste à détruire la bande de trafiquants qui a kidnapé votre ami. Un jeu d'arcade et de réflexion du meilleur niveau où seul NEXUS pourra vous aider.

LES JEUX D'AVENTURE

dans lesquels vous êtes un héros qui doit déjouer les pièges tendus par des êtres malfaisants ou délivrer votre bien aimée.

ATLANTIS
Cass. 8268 **149 F** Disq. 8269 **199 F**
Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaitre la gloire et la richesse ou la mort selon que vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

BATMAN
Cass. 8064 **119 F** Disq. 8094 **189 F**
Dans ce jeu d'aventure graphique, parcourez les quelques 150 tableaux qui vous permettront de lancer l'opération ultime "SOS". Un classique du genre, également disponible pour PCW. Superbe.

CAP SUR DAKAR
Disq. 8493 **295 F**
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drole.

CRAFTON ET XUNK
Cass. 8605 **115 F** Disq. 8606 **195 F**
Jeu d'aventure/arcade. Ce super logiciel en 3D vous fera parcourir plusieurs salles à la recherche de huit codes d'accès à un ordinateur central afin d'éviter la destruction de votre planète. Très certainement le meilleur de sa catégorie.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Cass. 8305 **169 F** Disq. 8678 **195 F**
Vous débarquez sur une ile déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous enfuir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez vous ? Excellent graphisme.

DOSSIER G
Cass. 8313 **149 F** Disq. 8314 **199 F**
Vous connaissez GREENPEACE ? Qui a commis l'attentat ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez anlyser toutes hypothèses.

EDEN BLUES
Cass. 8491 **115 F** Disq. 8491 **195 F**
Enfermé depuis longtemps dans une prison, vous entendez le cri d'une femme. Saurez-vous aller la rejoindre pour vous enfuir ensemble. Un très bon jeu d'aventure arcade.

ELIDON
Cass. 8231 **149 F**
La Fée du Jardin d'ELIDON devra composer la poudre magique qui donnera vie et beauté à toutes les fleurs. Un agréable mélange de poésie et d'action rendent ce jeu fort agréable.

FAIRLIGHT
Cass. 8208 **99 F**
Ce jeu d'aventure arcade mérite sans aucun doute de faire partie de vos autres logiciels. Le but de ce jeu maintenant très classique est de découvrir et d'explorer un maximum de salles. Les phases de combat sont très réalistes.

L'AIGLE D'OR
Cass. 8114 **180 F** Disq. 8112 **200 F**
TILT D'OR 1985, ce superbe jeu d'aventure graphique adapté pour Amstrad vous emmenera à la recherche de l'Aigle d'Or qui vous donnera la puissance et la richesse. Attention, car votre quête sera difficile.

LA GESTE D'ARTILLAC
Cass. 8327 **245 F**
ARTILLAC doit venger sa famille assassinée par des brigands. Seul contre tous, sa quête sera difficile dans ce décor somptueux où chaque pas risque d'être un piège mortel. Toutes vos actions sont gérées par des menus. A posséder absolument.

LORDS OF MIDNIGHT
Cass. 8213 **95 F**
Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

MANDRAGORE
Cass. 8425 **195 F** Disq. 8498 **295 F**
Grace à ce logiciel français, vous allez pouvoir découvrir le monde étrange de MANDRAGORE. Aidez la princesse Syrella à retrouver son père.

MERCENAIRE
Cass. 8650 **169 F**
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE
Cass. 8436 **210 F** Disq. 8437 **270 F**
Jeux d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux bateau en route pour New-York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects nombreux... A vous de jouer. Passionnant.

MEURTRE A GRANDE VITESSE
Cass. 8123 **149 F** Disq. 8025 **220 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. Or, on vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettre manuscrite, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

MLM3D - EVASION DE LA LUNE
Cass. 8142 **159 F** Disq. 8144 **195 F**
Arrivé sur la lune contre votre volonté, votre seul désir est de vous échapper et de vous emparer de la seule fusée disponible. Vous avez vos MLM (Modules Lunaires Motorisés) à canons à plasma mais de nombreux ennemis vous guettent. Jeu réalisé à 100 % en langage machine.

MONTSEGUR
Cass. 8363 **149 F** Disq. 8156 **195 F**
Jeu d'aventure en français. Ce jeu graphique vous emmenera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible chateau de Montségur. Excellente animation.

MYSTERE DU KIKEKANKOI
Cass. 8111 **169 F**
Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous devez vous montrer héroique pour franchir les obstacles qui vous permettront de délivrer votre fiancée. 50 tableaux. Un des meilleurs jeux d'aventure.

ORPHEE
Disq. 8497 **249 F**
Le super jeu d'aventure graphique et texte en français. 330K de mémoire. Plus de 200 tableaux. Vous devez vous battre contre les forces vives du Mal, éviter les pièges et vous mesurer à Satan. Passionnant.

PACIFIC
Cass. 8046 **115 F** Disq. 8045 **165 F**
Vous êtes le scaphandrier qui part à la chasse au trésor. Pas moins de 32000 tableaux différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes. Un jeu tout en nuance...

RAID SUR TENERE
Cass. 8423 **165 F** Disq. 8642 **229 F**
Jeu d'aventure et de simulation de conduite automobile. Gagner un rallye en plein désert africain n'est pas une mince affaire. Première difficulté : convaincre les sponsors exigeants et choisir son matériel afin de déjouer les pièges du désert.

SNOW BALL
Cass. 8532 **99 F**
Un jeu d'aventure en anglais où toute l'histoire se déroule dans l'espace interstellaire. A réserver aux anglicistes avertis.

THE HOBBIT
Cass. 8181 **225 F**
Le plus fabuleux jeu d'aventure tiré du livre "Le seigneur des anneaux". Bilbo le Hobbit part découvrir le pays enchanté. Le livre en français est désormais fourni avec le logiciel.

VERA CRUZ
Cass. 8413 **240 F** Disq. 8495 **290 F**
Vera s'est suicidée. Sur les lieux de l'incident, vous relevez les indices qui vous permettront de mener à bien votre enquête. L'énigme n'est pas simple mais s'agit-il vraiment d'un suicide ?

WARRIOR
Cass. 8406 **135 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense chateau (environ 800 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

WARRIOR +
Disq. 8529 **149 F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Votre but est de retrouver les 12 parchemins disséminés dans un chateau. Mais, si en cours de route, vous perdez la vie, lorsque vous recommencerez le jeu, les parchemins ne seront plus aux mêmes endroits. Graphisme exceptionnel.

ZORRO
Cass. 8398 **90 F** Disq. 8091 **140 F**
Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendrez les opprimés contre les méchants.

SRAM
Disq. 8474 **195 F**
Vous pénétrez dans le monde étrange de SRAM. Vous avez été sélectionné pour délivrer la famille royale prisonnière du dictateur. Un jeu d'aventure au graphisme exceptionnel.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.

Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

AMSGOLF
Cass. 8540 **99 F** Disq. 8565 **149 F**
Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, été comme hiver, pratiquez le golf sans quitter votre micro préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficiles.

FOOT
Cass. 8323 **160 F** Disq. 8324 **200 F**
Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

KNIGHT GAMES
Cass. 0000 **85 F** Disq. 0000 **139 F**
Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

SNOOKER
Cass. 8161 **99 F** Disq. 8191 **149 F**
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excelle. logiciel. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

TENNIS 3D
Cass. 8664 **160 F** Disq. 8564 **200 F**
Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

WINTER GAMES
Cass. 8084 **90 F** Disq. 8172 **139 F**
Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'Hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous pulvérisez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraichir.

WORLD CUP CARNIVAL
Cass. 8108 **119 F** Disq. 8106 **195 F**
Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

ROOMTEN
Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesanteur. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectorel en 3D est du plus bel effet.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

3D BOXING
Cass. 8254 **120 F** Disq. 8255 **169 F**
Jeux de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

BARRY MAC QUIGAN
Cass. 8365 **119 F** Disq. 8638 **169 F**
Pratiquez le "noble art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

ROCK'N WRESTLE
Cass. 0000 **99 F** Disq. 0000 **149 F**
Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE

Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accumulent.

UNE AFFAIRE EN OR
Cass. 8258 **139 F**
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

LE MILLIONNAIRE
Cass. 8109 **169 F**
Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

MANAGER
Cass. 8348 **159 F** Disq. 8490 **225 F**
Logiciel de simulation économique. Vous agirez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE

Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

3D GRAND PRIX
Cass. 8488 **99 F** Disq. 8489 **145 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

3D STUNT RIDER
Cass. 8235 **99 F** Disq. 8613 **149 F**
Arcade simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors relevez le défi et jouez les Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'autobus.

DAMBUSTER
Cass. 8060 **95 F**
Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Puis retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

FIGHTER PILOT
Cass. 8053 **85 F** Disq. 8055 **135 F**
Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprenez à décoller, atterir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

LOCOMOTION
Cass. 8536 **29 F**
Il vous faudra aider votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé. mais pour cela, il faudra poser des rails au bon endroit afin de faire rouler votre loco. Un jeu qui plaira beaucoup aux jeunes enfants.

MISSION DELTA
Cass. 8125 **169 F** Disq. 8590 **220 F**
Jeu de simulation de pilotage, MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

RALLY II
Cass. 8149 **95 F** Disq. 8571 **195 F**
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

SKY FOX
Cass. 8352 **99 F**
Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

SPACE SHUTTLE SIMULATEUR
Cass. 8377 **190 F**
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

SPITFIRE 40
Cass. 8414 **149 F** Disq. 8670 **159 F**
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroïque. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

STRIKE HARRIER FORCE
Cass. 8694 **99 F** Disq. 8693 **139 F**
Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

TOMAHAWKS
Cass. 8610 **99 F** Disq. 8712 **149 F**
Ce simulateur de vol en hélicopère n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélico demande des heures d'entrainement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

TURBO ESPRIT
Cass. 8621 **129 F** Disq. 8194 **179 F**
Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHESS
Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

AMSTRA DAMES
Cass. 8263 **139 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

BRIDGE PLAYER 3D
Cass. 8246 **139 F** Disq. 8684 **270 F**
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

CHALLENGER
Cass. 8013 **159 F**
Jeux de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, parait-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

COLOSSUS CHESS IV
Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

CYRUS II CHESS
Cass. 8299 **120 F** Disq. 8300 **169 F**
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

FORCE IV
Cass. 8061 **140 F**
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

OTHELLO
Cass. 8543 **159 F** Disq. 8371 **195 F**
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

REVERSI CHAMPION
Cass. 8118 **150 F** Disq. 8116 **200 F**
Un jeu très classique que Loriciels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

LES JEUX DE STRATEGIE

ou WARGAME. Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

1815
Cass. 8252 **159 F** Disq. 8253 **239 F**
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

BATAILLE D'ANGLETERRE
Cass. 8277 **115 F** Disq. 8589 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

BATAILLE DE MIDWAY
Cass. 8009 **115 F** Disq. 8278 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

ELITE
Cass. 8295 **119 F** Disq. 8220 **185 F**
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

EMPIRE
Cass. 8316 **195 F** Disq. 8317 **260 F**
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

STRATEGY
Disq. 8687 **220 F**
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

THEATRE EUROPE
Cass. 8631 **115 F** Disq. 8682 **195 F**
Wargame passionnant. C'est la 3e guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.

LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionantes de l'informatique.

MILLE BORNES
Cass. 8358 **149 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

MONOPOLY
Cass. 8362 **149 F** Disq. 8102 **195 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLY est un jeu familial par excellence.

LE PENDU
Cass. 8680 **99 F**
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

POKER
Cass. 8068 **139 F** Disq. 8070 **195 F**
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

SAMANTHA FOX
Cass. 8556 **90 F** Disq. 8140 **135 F**
Un STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devrez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera la souffle.

SCRABBLE
Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

CINE CLAP
Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

COMPILATIONS

CASSETTE "50"
Cass. 8903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

DISK "50"
Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

COMPUTER HITS 6
Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraimeent pour tous les gouts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

COMPUTER HITS 10
Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

PACK 1955
Disq. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un pasionnant jeu de guerre).

GOLD HITS
Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Supertest et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

THE MILLION I
Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

THE MILLION II
Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**
Voici la 2e version de They Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

REFLEXION
Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connait les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

TAKE 5
Disq. 8351 **229 F**
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillérées de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

WORKING BACKWARDS
Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

ALGEBRE
Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4e et de 3e d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

ANATOMIE
Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaitre le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

BALLADE OUTRE-RHIN
Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3e et 4e pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN
Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

CAMELEMATHS
Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

CAMALEMOTS
Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

CARTE D'EUROPE
Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

CIRCULATION SANGUINE
Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

CODE DE LA ROUTE
Cass. 8294 **149 F**
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

COURS DE BASIC
Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

COURS DE PIANO
Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grace à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

COURS DE SOLFEGE 1
Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaitre les notes. Premiers pas vers le solfège.

COURS DE SOLFEGE 2
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaitre les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maitrisé la première partie.

COURSE A LA BOUSSOLE
Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

LA CUISINE FRANÇAISE
Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre diner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recette possibles. Très intéresant pour les célibataires en manque d'idées.

EDUCATIF 1 CASSETTE
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progession sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 1 DISQUETTE
Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

EDUCATIF 2 CASSETTE
Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

EDUCATIF 2 DISQUETTE
Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

EDUCATIF 3 CASSETTE
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1°) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2°) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 3 DISQUETTE
Disq. 8607 **220 F**
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numérotation décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaitre plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

EDUCATIF 4 CASSETTE
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

EDUCATIF 9 CASSETTE
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2E DEGRE
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaitre et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

INITIATION AU BASIC, 1er pas
Cass. 8075 **198 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

KIM
Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour controler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparait, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

L'HORLOGER 1
Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

L'HORLOGER 2
Cass. 8103 **99 F**
Suite l'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

LA FRANCE
Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6e, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eaux.

LE GEOGRAPHE
Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.

LE MONDE
Cass. 8360 **149 F**
Apprends la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

LETTRE MAGIQUES
Cass. 8115 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Developpé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaitre. 3 à 6 ans.

MATHS SECOND CYCLE
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

MICRO GEO
Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

NOMBRES MAGIQUES
Cass. 8141 **99 F**
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservé aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaitre les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

REVISION MATHS DU BAC
Cass. 8618 **390 F**
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

SQUELETTE
Cass. 8444 **149 F**
Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

UNION PACK
Disq. 8548 **195 F**
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfera les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

LES COMPOSITEURS MUSICAUX

Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

AMSTRADIVARIUS
Cass. 8403 **145 F** Disq. 8671 **185 F**
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthetiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaine hifi.

AMSTRADEUS
Cass. 8550 **390 F** Disq. 8551 **490 F**
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera surement de vous le Mozart des temps modernes.

LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

BIORYTHMES
Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de bioryhtmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre vos courbes à l'avance. Très utile.

CHIROLOGIE
Cass. 8557 **169 F**
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesuré vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

ERE DU VERSEAU
Disq. 8228 **240 F**
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planète par planète et explique la dominante de la personnalité. Un guide vraiment très précieux

GRAPHOLOGIE
Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

LOTO
Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE

Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre à tout moment l'état de son compte.

GESTION DE FICHIERS
Cass. 8069 **190 F** Disq. 8071 **245 F**
Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grace à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

GESTION FAMILIALE
Cass. 8284 **170 F** Disq. 8285 **220 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

MULTIGESTION
Cass. 8131 **195 F** Disq. 8133 **245 F**
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuels ou annuels. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

GRAPH-X
Disq. 8198 **249 F**
Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

GRAPHTRIC
Cass. 8604 **180 F**
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

SALUT L'ARTISTE
Cass. 8654 **98 F** Disq. 8655 **195 F**
Super logiciel de dessin en français conçu par AMSTRAD pour le 464, 664 et 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

3D SPACE MOVING
Cass. 8485 **295 F** Disq. 8669 **395 F**
Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel n'attend plus que vous.

SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

3D MEGACODE
Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**
Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

DAMS
Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

DB COMPILER
Disq. 0000 **790 F**

HISOFT PASCAL
Cass. 8079 **450 F**
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464

ODD JOB
Disq. 8486 **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **790 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

RSX CYCLONE II
Cass. 8633 **130 F**
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

SPEEDY WONDER
Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaitre l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

TURBO DATA BASE TOOL BOX
Disq. 8657 **741 F**
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de donnée du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

TURBO PASCAL 3D
Disq. 8081 **741 F**
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

TURBO PASCAL+ GRAPH 3D
Disq. 8476 **941 F**
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'au figures complexes.

TURBO GRAPHIC TOOL BOOK
Disq. 0000 **800 F**
Complement rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créerez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les tris vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

TURBO TUDOR
Disq. 8400 **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

U'DOS
Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indexés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

ZEDIS II
Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression

LOGICIELS d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

AMSWORD
Cass. 8275 **290 F** Disq. 8656 **390 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

CALCUMAT
Disq. 8675 **450 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CP GRAPH
Cass. 8023 **195 F**
Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT
Disq. 8304 **450 F**
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travaux.

DR GRAPH
Disq. 8696 **790 F**
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

AMSCALC
Cass. 8037 **148 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

FACT STOCK CORE
Disq. 8320 **240 F**
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GESTION D'ENTREPRISE
Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de ...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

MASTERFILE
Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MASTERCALC SEMAPHORE
Disq. 8470 **290 F**
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

MICROSCRIPT
Cass. 8431 **241 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux veticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

POCKET BASE
Disq. 8122 **700 F**
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

POCKET CALC
Disq. 8124 **450 F**
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarythmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaitre.

TASWORD + MAILMERGE
Disk. 8472 **340 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TEXTOMAT
Disq. 8385 **450 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

NOUVEAUTÉS

METHODE ASSIMIL Disq. **590 F**
ALGEBRE Cass. **235 F** Disq. **260 F**
BUDGET FAMILIAL LORICIELS Cass. **195 F** Disq. **240 F**
SPACE HARRIER Disq. **199 F**
GESTION DOMESTIQUE Cass. **200 F** Disq. **245 F**
MUSIC SYSTEME Cass. **195 F** Disq. **250 F**
ADVANCED MUSIC SYSTEM Disq. **350 F**
MEURTRE EN SERIE Cass. **245 F** Disq. **299 F**
PASSAGERS DU TEMPS Disq. **230 F**
GAUNTLET Cass. **99 F** Disq. **169 F**
ASPHALT Disq. **190 F**
LITTLE COMPUTER Disq. **169 F**
ATHLETIC Cass. **160 F** Disq. **200 F**
FLOPPY Cass. **38 F** Disq. **200 F**
3D STUDIO Disq. **199 F**
GRAPHIC STUDIO Disq. **199 F**
PROGRAMMER STUDIO Disq. **199 F**
MUSIC STUDIO Disq. **199 F**
BOUNDER PCW Disq **240 F**
PAC MAN Disq. **159 F**
AMX PAGE MAKER Disq. **790 F**
FRAME Cass. **125 F**
COBRA Cass. **109 F** Disq. **169 F**
IMPOSSABALL Cass. **99 F**
ACE OF ACES Cass. **109 F** Disq **169 F**
DONKEY DONG Cass. **109 F** Disq. 175 F
ALIENS Cass. **119 F** Disq. **169 F**
YIE OR KUNG FU Cass. **109 F** Disq. **169 F**
SHORT CIRCUIT Cass. **115 F** Disq. **179 F**
TIMETRAX Cass. **129 F**
PALITROR Cass. **115 F** Disq. **169 F**
HIVE Cass. **109 F**
1001 BC Cass. **195 F**
ASTERIX ET LE CHAUDRON MAGIQUE Cass. **119 F**
STYLE Cass. **160 F** Disq. **230 F**
BOMBJACK 2 Cass. **109 F** Disq. **169 FD**
LA FORMULE Cass. **150 F**
ACE Cass. **119 F**
SAPIENS Cass. **160 F** Disq. **200 F**
SYNDROME Cass. **120 F** Disq. **199 F**
MASSACRE A LA TOMATE Cass. **120 F** Disq. **199 F**
ZOX 2099 Cass. **160 F** Disq. **200 F**
TOP GUN Cass. **109 F** Disq. **169 F**
DRAGON'S N° 2 Cass. **109 F** Disq. **169 F**
FAIAL Disq. **210 F**
M'ENFIN Disq. **210 F**
GLIDER RIDER Disq. **159 F**
L'HERITAGE Cass. **180 F** Disq. **200 F**
TOAD RUNNER Disq. **175 F**
ANTIRIAD Cass. **109 F** Disq. **169 F**
DAKAR 4x4 Disq. **195 F**
SCOTT WINDER Disq. **290 F**
MISSION TORPEDO Disq. **225 F**
QUATRE SAISONS Disq. **210 F**
CAPUCINE Disq. **210 F**
SRAM 2 Disq. **220 F**
ENIGME A OXFORD Cass. **195 F** Disq. **295 F**
MATHS SECOND CYCLE Cass. **195 F**
MATHS 6E Cass. **175 F**
MATHS 5E Cass. **175 F**
MATHS 4E Cass. **175 F**
APPRENDS-MOI A LIRE Disq. **285 F**
AMSTRAD A LA MATERNELLE Cass. **290 F**
EDUCATIF 6 Disqu. **220 F**
GEO Cass. **160 F** Disq. **220 F**
COURS DE BASIC Disc. **260 F**
COMPACMOVE Disc. **270 F**
SIGMA 7 Disq. **169 F**

COMPILATIONS

COMPILATION HIT COLLECTION 1
Buggy 2, Devil Casttle, MLM 3D, ZAXX
Cass. **120 F** Disq. **180 F**

HITPACK (Commando, Airwolf, Frank Bruno, Bombjack)
Cass. **120 F** Disq. **180 F**

MILLON 3 (Fighter Pilot, Ghost Buster, Kung Fu Master, Rambo)
Cass. **120 F** Disq. **180 F**

FIVE STARS (Spindizzy, Who Dares Wins 2, Three Weeks in Paradise, Zoids, Equinox)
Disq. **195 F**

BIG 4 (Combat Lynx, Critical, Turbo Esprit, Saboteur)
Disq. **169 F**

KONAMIS HIT (Green Beret, Mickie, Yie or Kung Fu, Hypersport)
Cass. **120 F** Disq. **180 F**

FILE PACK (V, Wanted Gunfright, The Way of the Tiger)
Cass. **145 F** Disq. **195 F**

LOGICIELS POUR PCW

LES JEUX

De nombreux jeux commencent à être édités sur PCW. Ce sont souvent des adaptations de jeux CPC. Toutefois, l'absence de joystick n'arrange pas les choses.

3D CLOCK CHESS
Disq. 8676 **220 F**
Jeu d'échecs pour PCW en 3 dimensions. 3 horloges sont visibles à l'écran. Nombre illimité de niveaux de difficulté. Demandez-nous une démonstration en magasin.

AMSTRAMDAMES
Disq. 8290 **199 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.

BRIDGE PLAYER 3D
Disq. 8089 **220 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

BATMAN
Disq. 8382 **189 F**
Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.

COLOSSUS CHESS IV
Disq. 8174 **245 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

FORCE IV
MISSION DETECTOR
Disq. 8152 **199 F**
Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES
Disq. 8076 **199 F**
Identique à CPC. Voir Esotérisme.

UTILITAIRES de PROGRAMMATION

GENECAR
Disq. 8170 **199 F**
Le PCW n'est pas un ordinateur conçu pour le graphisme à cause des lacunes injustifiées que présente son Basic. La sérieuse maison COBRA SOFT a sorti, avant tout le monde, un logiciel destiné à redéfinir les caractères à votre guise et à pouvoir les utiliser à volonté dans vos propres logiciels.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

UTILITAIRES d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Le grand domaine du PCW qui est en train de se constituer une très importante bibliothèque de professionnels de qualité. La raison première ? Les prix ultra compétitifs de la machine et des logiciels.

ACT 1
Disq. 8701 **805 F**
Logiciel de création de fiches. Ce logiciel permet la création de n'importe quel fichiers avec en-tête de fiche de 10 zones dont 6 paramétrables. Il permet également *l'écriture de lignes de renseignements qui peuvent* être liées à un agenda. Très simple d'utilisation.

ALIENOR
Disq. 8110 **1050 F**
La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel de Facturation/Stock du même éditeur (Logicys) permet la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, compte d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaitement clair (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

COMPTA GENERALE BILAN
Disq. 8192 **1175 F**
Pratiquement illimité, ce logiciel vous permet de traiter votre comptabilité de façon simple. Une documentation très complète est fournie. De plus, ce logiciel vous permettra lorsque vous le désirerez d'éditer votre bilan. C'est le seul de sa catégorie à le proposer.

D BASE II
Disq. 8450 **790 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DEVIS
Disq. 8150 ***1280 F***
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DR GRAPH
Disq. 8696 **649 F**
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

DAMOCLES FACTURATION STOCK
Disq. 8232 **1690 F**
La Facturation/Stock de LOGICYS adaptée au PCW. Avec ce logiciel,les PMI-PME peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

GESTION DOMESTIQUE LOGYS
Disq. 8699 **245 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Disq. 8700 **260 F**
Petite gestion de fichiers. Pour une utilisation familiale du PCW. Inutilisable en professionnel.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

POCKET BASE 8256
Disq. 8122 **700 F**
Identique à CPC. Voir Application professionnelle.

POCKET CALC 8256
Disq. 8124 **450 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

QUICK MAILING
Disq. 8166 **790 F**
La solution d'avenir et pour cause : ce logiciel destiné aux PCW affiche des capacités à en faire palir plus d'un. Permettant la création d'un fichier clientèle très important (plus de 1500 clients sur une disquette), la finalité première de ce logiciel est de faciliter incontestablement le publipostage (mailing) par des menus simples. Vous pouvez notamment éditer par client autant d'étiquettes que vous le souhaitez et en imprimant seulement ce que vous désirez. Sa base de travail ? N'importe quel document créé sur Locoscript.

WORDSTAR
Disq. 8652 **890 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

UTILITAIRES DE DESSIN

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Identique à CPC. Voir Logiciels Graphiques.

LOGICIELS POUR PC 1512

LES LOGICIELS BUDGET POUR LE PC 1512

	PRIX HT	PRIX TTC
WORDSTAR 1512 le logiciel de TTX le plus utilisé	750F	889F
SUPERCALC III un tableur graphique performant	750F	889F
REFLEX la base de données analytique de Borland	835F	990F
SIDEKICK l'utilitaire de bureau le plus vendu dans le monde	330F	391F
COMPTABILITE SAARI une des meilleures comptas pour PC	1980F	2348F
FACTURATION STOCK FASSI idéale pour les PME-PMI	1980F	2348F
PAYE GIPSI *une paie très complète jusqu'à 500 personnes*	1980F	2348F
FRAMEWORK PREMIOR un intégré qui a déjà fait ses preuves sur d'autres PC	990F	1174F
D BASE II PC un produit qui a contribué au développement de la micro (gestion de fichiers)	990F	1174F
COMPTA LPC une bonne comptabilité de base	950F	1126F
GESTION LPC un ensemble complet comprenant la comptabilité analytique, la facturation et le stock	4200F	4981F
GEM WRITE traitement de texte puissant et rapide	990F	1174F
GEM DRAW programme graphique haute qualité révolutionnaire	990F	1174F
GEM WORD CHART pour organiser la présentation de vos idées	990F	1174F
GEM GRAPH permet de réaliser graphiques, histogrammes à partir de données	990F	1174F
GEM DIARY un agenda + un calendrier + un réveil + un index	990F	1174F
GEM FONT EDITOR modifiez les polices de caractères de GEM	990F	1174F
GEM DRAW BUSINESS LIBRARY une bibliothèque de 46 cadres pour Word Chart	429F	508F
GEM PROGRAMMERS TOOL KIT développeurs, entrez dans le monde de GEM	1990F	2360F
GEM FONTS AND DRIVERS PACK le logiciel de recopie d'écran GEM pour imprimantes	429F	508F

LOGICIELS BORLAND

TURBOPASCAL célèbre version de Pascal par Mr Kahn	995F	1180F
TURBO TUTOR autoformation au Turbopascal	295F	349F
TURBOGAME WORKS outil de programmation pour Turbopascal	595F	705F
TURBO DATABASE TOOLBOX gestion de base de données sous Pascal	595F	705F
TURBO GRAPHIX TOOLBOX création graphique avec Turbopascal	595F	705F
TURBO EDITOR TOOLBOX *générateur d'édition pour Turbo Pascal*	595F	705F
TURBO JUMBO PACK pack comprenant TP-Tutor-Editor-Toolbox-Graphix	2495F	2959F
TURBO PROLOG version Turbo du langage Prolog	995F	1180F
TURBO LIGHTNING puissant dictionnaire en anglais	995F	1180F
REFLEX WORKSHOP 22 exemples d'applications pour Reflex	695F	824F
REFLEX L'ANALYSTE + REFLEX WORKSHOP	1995F	2366F

LES LOGICIELS CLASSIQUES ET CELEBRES POUR LE PC 1512

LOTUS I, II, III tableur graphique, base de données	4100F	4862F
SYMPHONY tableur, graphique, base de données, traitement de texte, communications	5700F	6760F
D BASE III version française de la célèbre base de données	7950F	9428F
FRAMEWORK II le célèbre logiciel intégré d'Ashtontate	7950F	9428F
EASY traitement de texte de micropro ultra simple	1695F	2000F
MULTIPLAN II version 65 fois plus puissante du célèbre tableur	2790F	3308F
WORD VERSION 2.0 dernière version de ce performant traitement de texte	3990F	4732F
MULTIPLAN II + SOURIS nouvelle version de Multiplan avec sa souris	4390F	5206F

	PRIX HT	PRIX TTC
CHART célèbre logiciel graphique de Microsoft	2990F	3546F
BASOR base de données de Talor	2970F	3523F
LASER PLUS le meilleur programme de Desktop Publishing	4850F	5752F
JENNIFER génère des applications complètes sous D Base III	4950F	5870F
DB REPORT WRITER générateur de rapports pour fichiers D Base III	1450F	1719F
CLICK ART PERSONAL PUBLISHER transforme votre PC en atelier de photocompo	1900F	2250F
SUPER PROJECT superbe gestion de projet en couleurs, compatible avec Supercalc 3	4500F	5337F
TEXTOR le célèbre traitement de texte français	3950F	4684F
OPEN ACCESS II Logiciel intégré professionnel	7900F	9368F
OPEN ACCESS II + LANGAGE DE PROGRAMMATION	9400F	11148F
SUPERCALC 3 version II nouvelle version du tableur intégré	3950F	4684F
SUPER PROJECT PLUS gestion de projets compatible avec Supercalc 3	6900F	8183F
WORD PERFECT version 4.1 traitement de texte haut de gamme	5600F	6641F
EPISTOLE PC traitement de texte complet entièrement français	4400F	5218F
EDILIST gestion de fichiers d'adresse pour Wordstar 2000	695F	824F
WORDSTAR 2000 célèbre traitement de texte de Micropro	5850F	6938F
VERSION BASE PC logiciel français de gestion de bases de données	4950F	5870F
Q ET A logiciel de gestion de données utilisant l'intelligence artificelle	2585F	3065F
INTELLIGENT BACKUP logiciel de sauvegarde disk dur sur disquette	1500F	1779F
THE INSTRUCTOR II apprenez à utiliser votre clavier	490F	581F
PROFESSEUR DOS les commandes du DOS démystifiées	590F	699F
TUTORIAL SET professeur DOS et The Instructor II regroupés	950F	1126F
TYPING INSTRUCTOR cours d'apprentissage à la dactylographie	490F	581F
JAVELIN tableur intégré très puissant - Le produit de l'année aux USA	6950F	8242F
PARADOX base de données utilisant l'intelligence artificielle	7147F	8476F
NORTON UTILITIES V:3.1 la trousse de secours de votre PC	1206F	1430F
R: BASE 5000 base de données très puissante	2990F	3546F
CROSSTALK le standard des logiciels de communication	2281F	2705F
SIDEWAYS pour imprimer les tableaux à l'italienne	678F	804F
PFS FILE + REPORT le plus simple des gestionnaires de fichiers	2051F	2432F

LES LOGICIELS DE JEUX POUR PC

	PRIX TTC
CYRUS II CHESS 12 niveaux de jeux - échecs en 3-D	199F
SUMMER GAMES II participez aux Jeux Olympiques	199F
WINTERGAMES le grand classiqe des jeux de simulation	199F
ALEX HIGGINS SNOOKER le billard américain	199F
MEAN 18 GOLF jouez au golf en 3-D	199F
PITSTOP II course de voitures	199F
ONE ON ONE jeu d'arcade	349F
PINBALL CONSTRUCTION SET jeu de flipper	349F

	PRIX TTC
SEVEN CITIES OF GOLD jeu d'aventures	499F
ARCHON jeu de réflexion	359F
JEU DE MOTS compilation d'un jeu de **pendu** + Anagramme + Le Mot le plus long	195F
MANAGER jeu de simulation économique	395F
HACKER II jeu d'aventures	250F
JET simulateur de pilotage	580F
ROGUE jeu d'aventures	264F
TEMPLE OF ASHAI jeu d'aventures	363F
TRANSYLVANIA jeu d'aventures	245F

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme la reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondence Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 1
C'estle livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)
Code 8826 **149 F**

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Micro Application N° 2
Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.
Code 8826 **129 F**

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS
Micro Application N° 3
Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorythmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.
Code 8818 **149 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application N° 4
Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour developper vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.
Code 8827 **99 F**

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
Micro Application N° 5
Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.
Code 8824 **129 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 6
Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.
Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 7
Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programmeur assembleur moniteur et désassembleur.
Code 8822 **129 F**

GRAPHISME ET SON DU CPC
Micro Application N°8
L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation *à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu :* bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.
Code 8820 **129 F**

PEEKS ET POKES DU CPC
Micro Application N° 9
Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire.. et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.
Code 8821 **99 F**

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
Micro Application N° 10
Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.
Code 8835 **149 F**

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC
Micro Application N° 11
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.
Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application N° 12
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).
Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application N° 13
Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)
Code 8632 **129 F**

LIBRAIRIRE AMSTRAD

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128 — Micro Application Nº 14
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique
Code 8791 **149 F**

L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD — PSI
L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.
Code 8713 **105 F**

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128 — PSI
Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin *d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores.* De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...
Code 8725 **115 F**

LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD
PSI - 1er volume
Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.
Code 8849 **130 F**

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI 2e volume
Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grace à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.
Code 8851 **95 F**

BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD
PSI
Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.
Code 8825 **100 F**

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD — PSI
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. *Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles ins*tructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **120 F**

AMSTRAD EN FAMILLE — PSI
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 *que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8* parties : les finances, la pédagogoie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.
Code 8779 **120 F**

SUPER JEUX AMSTRAD — PSI
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.
Code 8847 **120 F**

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128
1er volume - Système de base — PSI
Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.
Code 8845 **140 F**

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664 — PSI
TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée *de son ordinateur: étude complète des circuits inter*nes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.
Code 8719 **120 F**

AMSTRAD JEUX D'ACTION — SYBEX
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action : Tank, Trace, DCA, Blitz, Squash, Alphabet, Numerix, Atterrissage, Parachute, Exocet, Micropède, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes
Code 8830 **58 F**

AMSTRAD 1ers PROGRAMMES — SYBEX
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.
Code 8846 **108 F**

AMSTRAD 56 PROGRAMMES — SYBEX
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entrainement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.
Code 8844 **82 F**

AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE BIORYTHMES — SYBEX
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines.
Code 8743 **108 F**

AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR — SYBEX
Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du micro-processeur Z80 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.
Code 8736 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME — SYBEX
L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.
Code 8841 **108 F**

AMSTRAD CP/M 2,2 — SYBEX
Le CP/M est le système d'exploitation le plus répandu des micro professionnels. Ce livre décrit la version disponible sur 464,664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie. Elle concerne : l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.
Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M — SYBEX
Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'au possesseur d'Amstrad. Sur 300 pages, il propose aux débutants une méthode d'apprentissage simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout utilisateur du CP/M.
Code 8834 **148 F**

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128
Micro Application Nº 15
Pour ceux qui viennent d'acquérir un CPC 6128 et qui ont une notice en anglais. En effet, certains magasins ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce livre peut servir de mode d'emploi.
Code 8836 **99 F**

TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX — SYBEX
Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique. De quoi comprendre, en s'amusant, la réalisation des jeux sur ordinateurs AMSTRAD.
Code 8718 **98 F**

PROGRAMMES POUR AMSTRAD
Cedic Nathan
Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques. Chaque listing est accompagné de commentaires détaillés pour modifier ou améliorer vos programme.
Code 8722 **89 F**

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Micro Application
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 **295 F**
Cassette Code 8848 **195 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128 — Micro Application Nº 17
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui veulent en tirer le maximum.
Code 8745 **129 F**

LA BIBLE DU 6128 — Micro Application Nº 16
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels. C'est ce que vous offre la Bible, outil indispensable pour tous ceux qui veulent faire des analyses du système d'exploitation, du processeur, des routines, etc... Tirez le maximum de votre machine.
Code 8811 **199 F**

PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC — Micro Application Nº 19
Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC : mathématiques, chimie, économie, hist./géo. Ce livre est particulièrement destiné aux lycéens.
Code 8710 **179 F**

LE GRAND LIVRE DU BASIC
Micro-Application
Il vous permettra d'exploiter à fond le basic théorique et pratique. Vous y trouverez les bases de la programmation puis les domaines professionnels.
Code 8734 **149 F**
avec disquette d'accompagnement **249 F**

BIEN DEBUTER SUR VOTRE PCW
Micro Application
AMSTRAD 8256 et 8512. Apprenez à l'utiliser. Découvrez peu à peu le traitement de texte "Locoscript", l'utilisation du CP/M puis la programmation sous Basic Mallard. Exploitez au mieux les capacités du PCW.
Code 8868 **129 F**

GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS — SYBEX
Représenter des polyédres, des surfaces, vois des objets plus complexes en trois dimensions sur votre écran. Les listings sont accompagnés de nombreuses figures et organigrammes. Vous parviendrez à prome*ner votre écran comme une caméra dans un labyrinthe* diabolique.
Code 8837 **148 F**

LOCOSCRIPT — SYBEX
Ce livre est une introduction au traitement de texte LOCOSCRIPT de PCW. Par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide pour une meilleure utilisation de ses fonctions.
Code 8861 **108 F**

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR
SYBEX
Un ouvrage destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les *bases de la programmation en assembleur ou en lan*gage machine. Il présente des méthodes de programmation en Assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples, de programmes et d'applications.
Code 8717 **148 F**

ROUTINES EN ASSEMBLEUR — SYBEX
Routines en assembleur pour AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes en assembleur.
Code 8721 **98 F**

ASTROCALC — SYBEX
A partir de ce livre, établissez vous-même vos calculs, vos comparaisons de thèmes astrologiques grâce à des programmes en basic.
Code 8833 **148 F**

GAGNEZ AUX COURSES — SYBEX
Ce livre vous explique comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course de manière rationnelle et rapide. Les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques et les fichiers de chevaux.
Code 871193 **128**

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMDOS — SYBEX
Ce guide est un dictionnaire complet du basic AMS*TRAD CPC 464, 664 et 6128. Chaque instruction, com*mande ou fonction est présentée, commentée par des exemples de programme.
Code 8793 **128 F**

MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE — SYBEX
Apprenez l'utilisation de MULTIPLAN avec une série d'exercice, un guide de référence, toutes les commandes MULTIPLAN et quinze exemples d'utilisations dans les divers domaines de la gestion. Ce livre divisé en trois parties facilité une meilleure utilisation du logiciel.
Code 8728 **172 F**

D BASE II INTRODUCTION — SYBEX
Introduction à D BASE II permet aux lecteurs mêmes débutants, d'aborder la programmation et toutes les fonctions dans la création d'une base de données.
Code 8732 **188 F**

D BASE II APPLICATIONS — SYBEX
Ce livre permettra à tous les possesseurs de D BASE II de mieux exploiter leurs logiciels. Tous les aspects de son utilisation sont abordés de façon concrète à l'aide d'exemples.
Code 8731 **168 F**

WORDSTAR APPLICATIONS — SYBEX
Tirer le meilleur parti de ce traitement de texte. Avec *ce livre, de nombreuses applications de façon très* détaillée vous permettent de progresser sans effort.
Code 8730 **168 F**

CPM PLUS 6128/8256 — PSI
Ce livre vous apprend à vous servir de l'éditeur, à copier, protéger ou lister un fichier, formater ou dupliquer sur disque. Une aide précieuse pour profiter à fond du CP/M.
Code 8838 **100 F**

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES
PSI
Un recueil de graphiques très variés, personnages, animaux, objets divers et éléments de jeux d'aventure pour que tout utilisateur AMSTRAD puisse aussi illustrer ou animer ses programmes.
Code 8739 **140 F**

PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD — PSI
Apprenez à maitriser la photographie sur un AMSTRAD à travers de nombreux programmes basic pour régler vos flashes, calculer le temps de pose. Un ouvrage intéressant pour tous les passionnés de la photo.
Code 8759 **150 F**

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR — PSI
Pour concevoir et améliorer le graphisme en assembleur, *vous apprendrez à le maitriser grce à de nom*breux programmes commentés dans ce livre.
Code 8715 **145 F**

TURBO PASCAL — PSI
Le TURBO PASCAL est l'une des versions les plus répandues et d'une rapidité exceptionnelle. Un ouvrage très complet avec de nombreux conseils de programmation pour tout utilisateur de ce langage.
Code 8858 **135 F**

3 ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE — PSI
Ce livre vous dévoile l'intelligence artificielle de façon simple et pratique grâce à des exemples et 27 programmes basic. Utilisez toutes les ressources de votre AMSTRAD.
Code 8866 **160 F**

AMSTRAD A L'ECOLE — PSI
21 programmes en basic, pratiques pour aborder ou réviser les matières principales des classes primaires : éveil, calcul, français, jeux éducatifs. De l'âge de cinq ans à douze ans.
Code 8724 **120 F**

AMSTRAD EN MUSIQUE — PSI
Ce livre vous aide à réaliser vos séquences musicales *en vous appuyant sur des instructions basic que pos*sède l'AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128.
Code 8864 **165 F**

BASIC AMSTRAD — Méthode pratique
TOME 1 - Vous, débutant, qui souhaitez poussez votre AMSTRAD à son meilleur niveau, découvrez ce livre. Grâce à de nombreux exemples sur toutes les bases : gestion des interruption en basic, programmes de graphisme, etc..., il vous fera dévouvrir la rapidité exceptionnelle d'exécution de l'AMSTRAD.
Code 8839 **105 F**

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR CPC — PSI
Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en basic et en assembleur Z80. Pour toute personne désireuse de développer ses connaissances techniques et leur sens créatif.
Code 8716 **110 F**

CLEFS POUR D BASE II ET III — PSI
Un ouvrage idéal destiné aux cadres d'entreprise qui souhaitent utiliser efficacement D BASE II et D BASE III. Entre autres : exemples d'application, propositions de programmes de tris, traitement d'erreurs, liste des fonctions et commandes de D BASE. Permet une meil*leure utilisation de ce logiciel.*
Code 8726 **285 F**

CLEFS POUR AMSTRAD
TOME 2, Système Disque — PSI
Ce deuxième mémento se concentre plus particulièrement sur le système disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés. Le deuxième partie est consacrée aux possesseurs de PCW 8256.
Code 8840 **155 F**

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD — PSI
Cet ouvrage s'adresse aux lecteurs qui veulent étudier en détail la gamme complète des périphériques de vos CPC, à utiliser les disques en accès séquenciel et en accès direct, ceci vous permettra de maitriser la manipulation de fichiers dans vos applications.
Code 8707 **120 F**

JEUX ET AVENTURE AMSTRAD
SYBEX — Code 8883 **128 F**

MINITEL ET MICRO ORDINATEUR
SYBEX — Code 8876 **110 F**

GUIDE DU LOGO
SYBEX — Code 8873 **128 F**

AMSTRAD : TURBO PASCAL
SYBEX — Code 8872 **148 F**

INTRODUCTION AU TURBO PASCAL
SYBEX — Code **198 F**

BIBLE DU GRAPHISME
MICRO-APPLICATION — Code 8775 **199 F**

LE LIVRE DU LOGO
MICRO APPLICATION 18 — Code 8764 **149 F**

PCW 8256 / 8512

GESTION SUR AMSTRAD PCW
PSI — Code 8750 **175 F**

CLEFS POUR AMSTRAD PCW
PSI — Code 8767 **215 F**

LE GRAND LIVRE DU PCW
Pour utiliser au mieux le LOCOSCRIPT, le CP/M et le Basic MALLARD. Il vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masque de saisie, des routines de tri et une gestion de fichiers.
Code 0000 **179 F**

PC 1512

GUIDE DE L'UTILISATEUR PC 1512
SYBEX — Code 8875 **128 F**

GUIDE BASIC 2 PC 1512
SYBEX — Code 8874 **128 F**

DOS PLUS PC 1512
SYBEX — Code 8788 **128 F**

MS DOS, GUIDE DU PROGRAMMEUR
SYBEX — Code 8787 **248 F**

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR
SYBEX — Code 8086/8088 **268 F**

LIVRE DU BASIC 2, PC 1512
MICRO APPLICATION — Code 8766 **179 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR PC 1512
MICRO APPLICATION — Code 8778 **179 F**

TRUCS et ASTUCES POUR TURBO PASCAL
MICRO APPLICATION — Code 8762 **149 F**

DU BASIC AU TURBO PASCAL POUR PC
MICRO APPLICATION — Code **199**

ECRANS ET FICHIERS EN LANGAGE C POUR PC
MICRO APPLICATION — Code 8777 **199 F**

GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE POUR PC 1512
MICRO APPLICATION — Code 8763 **249 F**

DOS PLUS SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI — Code 8780 **145 F**

GEM SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI — Code 8784 **125 F**

CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI — Code 8786 **195 F**

D BASE ET SES FICHIERS D BASE III et III Plus
PCV Diffusion - PSI — Code 7516 **185 F**

MS DOS PAS A PAS
PCV Diffusion - PSI — Code 8880 **135 F**

CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES
PCV Diffusion - PSI — Code 8879 **195 F**

LIVRE 1 - BASIC 2
AMSTRAD

EDITIONS PSI

Dictionnaire du Basic IBM	195 F
Techniques de Basic sur IBM/PC	180 F
Disquette "Techniques de Basic sur IBM/PC"	215 F
Gestion de données et fichiers sur IBM/PC et compatibles	170 F
Au cœur de l'IBM/PC	120 F
Disquette "Gestion de données et fichiers sur IBM/PC"	215 F
Assembleur 8088 de l'IBM/PC	250 F
Assembleur 8088 et BIOS de l'IBM/PC	175 F
Multiplan version 2 par l'exemple pour PC	150 F
50 modèles Multiplan, gérer sur IBM/PC	130 F
Exploitation d'enquêtes sur IBM/PC	120 F
Introduction à l'analyse financière sur Multiplan pour PC	110 F
Comptabilité sur IBM/PC et compatibles (+ disquette)	385 F
Turbo Pascal sur IBM/PC	165 F
Le relationnel sur IBM/PC	150 F
Clefs pour Word 2 pour PC et compatibles	200 F
PC, Modems et Serveurs	210 F
Télécommunications sur IBM/PC	140 F
Basic et ses fichiers Tome 1	110 F
Basic et ses fichiers Tome 2	105 F
Clefs pour D Base et III	285 F
Clefs pour Lotus I, II, III	130 F
Clefs pour MS-DOS versions 2 et 3	190 F
Clefs pour Multiplan, version 2.0	105 F
Clefs pour Open Access	280 F
Clefs pour Textor	185 F
Clefs pour Word II sur PC	200 F
D-Base III en 12 commandes	95 F
Ecrire en D-Base II et III	195 F
Introduction à l'informatique de gestion par Turbo Pascal	200 F
Le langage de recherche de D-Base III	95 F
Le livre de Framework	150 F
Le livre de Lotus I, II, III, version II	195 F
Le livre de MS/PC-Dos	130 F
MS-DOS pas à pas, versions 2 et 3	135 F
Plus loin avec D-Base III	95 F
Clefs pour PC et compatibles	195 F
Programmer en D-Base III et III+	185 F
Super Jeux PC et compatibles	120 F

EDITIONS SYBEX

Programmation en assembleur du 8086/8088	198 F
Programmation du 8086/8088	198 F
Guide de MS-DOS	198 F
Introduction à Lotus I, II, III	148 F
Lotus I, II, III, Programmation des macro-commandes	198 F
Lotus I, II ,III pour l'entreprise	178 F
Multiplan pour l'entreprise	148 F
Visicalc pour l'entreprise	148 F
Visicalc Applications	148 F
Introduction à D-Base II	178 F
Introduction à D-Base III	198 F
Applications D-Base II	148 F
Graphiques sur IBM/PC	148 F
IBM/PC - Guide de l'utilisateur	78 F
IBM/PC - 66 programmes Basic	78 F

REVUES

AMSTRAD MAGAZINE
REVUE — Code 8842 **19 F**

AMSTRAD USER
REVUE — Code 8860 **10 F**

ECHO PCW
REVUE — **30 F**



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

KORTEX

KX COM 2

le fameux logiciel de communication

Unanimement reconnu comme le logiciel de communication le plus facile et performant, KX COM est une exclusivité KORTEX. La version 2 incorpore de nombreuses fonctionnalités et améliorations dont : tranfert de fichiers très sophistiqués, langage de commandes (macros) et bien d'autres... Fourni en standard avec toutes les cartes KORTEX.

390F HT pour mise à jour avec manuel

KORTEX 1200/2400

1200 Full et Hayes

Toutes les fonctions de la KX TEL avec en plus :
– comptabilité Hayes (fonctionne avec Crosstalk, etc...)
– 1200 bauds full duplex (V22) et appel automatique agréé PTT
– la Kortex 2400 (8950 F HT) dispose en plus de 2400 bauds full duplex (V22 bis). Agrément PTT en cours.

4950F HT

KX SERV + KALIOP

serveur Minitel et composeur de pages

KX SERV est un serveur Minitel monovoie programmable. KALIOP est un composeur de pages videotex utilisable avec tout serveur Minitel dont KX SERV. Facilité d'utilisation exceptionnelle (souris, menu, fenêtres).

1950F HT

KX MAIL 2

mailing à partir de l'annuaire Minitel

Logiciel permettant aux possesseurs de carte KORTEX de constituer des mailings ainsi que des fichiers prospection à partir de l'annuaire électronique du Minitel. La version 2 gère les codes postaux dans toute la France. Son utilisation est particulièrement simple. Dix minutes s'écoulent entre la décision d'effectuer un mailing et sa réalisation complète.

POSSIBILITES DE MAILING MULTI CRITERES SUR TOUTE LA FRANCE : une catégorie professionnelle sur une localité, une catégorie professionnelle sur un département, par rue dans une ville. La capture des informations et leur traitement sont intégralement automatisés.

MODE D'EDITION : le résultat du traitement peut être édité sous 3 formes différentes :
– **sur support magnétique :** (disquette ou disque dur) vous garantissant la pérennité des informations.
– **Sous forme de liste papier :**
la liste mailing comprenant le nom, l'adresse, le lieu et le code postal de chaque élément ;
la liste phoning avec le nom, le lieu, les numéros de téléphone, plus une annotation ;
la liste complète éditant toutes les informations de chaque élément.
– **Sous forme d'étiquettes courrier** autocollantes avec le nom et l'adresse

Il est également possible de transférer ces fichiers sous format ASCII, afin de les exploiter au moyen de traitement de texte, base de données et tableur (DBASE, SYMPHONY, LOTUS 123).

LE MAILING S'EFFECTUE EN 3 ETAPES :
1. A l'aide du logiciel KX MAIL et de la carte KX TEL vous capturez les pages Vidéotex de l'annuaire concernant votre mailing sur support magnétique.
2. La procédure "Nettoyage" du logiciel KX MAIL formate les informations recueillies et les trie dans un fichier.
3. La procédure d'édition du logiciel KX MAIL complète le mailing en imprimant sur papier le résultat, sous les formes décrites ci-dessus.

1950F HT

Carte modem intégrée avec son logiciel KX-TEL

KX-TEL est une carte modem livrée avec son logiciel (KX COM), permettant à l'IBM PC et ses compatibles de :
• Se comporter en Minitel, dont il sauvegarde les informations.
• Se connecter à des centres serveurs asynchrones (TRANSPAC).
• Communiquer de PC à PC (transfert de fichiers, messageries internes).

Le système

se compose de :
• La carte modem KX-TEL (enfichable dans le micro-ordinateur).
• Un logiciel de communication, à fenêtres.
• Un câble reliant le PC à la prise téléphonique.

KX-TEL est conçu et produit par Kortex International, entreprise primée en 1985 par le Ministère du Redéploiement Industriel et du Commerce Extérieur.

KX-TEL est une réalisation exclusivement française, adaptée aux normes en vigueur. (Agréée PTT N° 85 112 D du 05.11.85).

Caractéristiques techniques.

La carte KX-TEL.

• **Carte modem** enfichable dans tout micro-ordinateur compatible PC, XT ou AT.

• **Standards de transmission :** CCITT V21 (300 Bauds) origine et réponse, V23 (1200/75 Bauds) réversible, ainsi que Bell 103 et 202.

• **Haut-parleur** permettant de contrôler l'état de la ligne durant une numérotation.

• **Interface asynchrone** incluse dans la carte, compatible avec la carte asynchrone standard.

• **Quatre choix pour le décodage** permettent une utilisation conjointe avec des interfaces asynchrones existantes, ou la mise en parallèle de quatre KX-TEL.

• **Une prise gigogne** permet le raccordement direct au réseau téléphonique et le branchement d'un poste téléphonique, commuté automatiquement par programme.

• **La configuration du modem** et la numérotation sont entièrement contrôlées par programme.

Le logiciel KX COM.

• Fonctionne aussi bien avec la carte d'affichage monochrome qu'avec la carte graphique couleur.

• Très simple d'emploi, grâce à l'utilisation de fenêtres et de menus.

• Auto-documenté à tous les niveaux.

• Sauvegarde des configurations dans des répertoires.

• Un mode apprentissage permet au programme de mémoriser toute séquence d'accès.

• Un protocole par paquets permet de transférer des fichiers à vitesse optimale (1200 Bauds) en toute sécurité.

KX-TEL 3 touches suffisent...

Gérée par un logiciel à fenêtres, la carte KX-TEL est d'une grande simplicité d'utilisation. Ce logiciel permet non seulement d'effectuer la configuration, mais aussi de la stocker sur le répertoire (plus de 100 configurations mémorisables) et de la sauvegarder sur disque.
Après avoir choisi le serveur, la connexion est ensuite établie en tapant la touche ENVOI qui compose automatiquement le numéro : vous êtes en communication.

Ainsi plus besoin d'intermédiaires tels le modem externe ou le téléphone. Finies les manipulations répétées de contrôle des paramètres (standard, direction, format, parité). Mémorisation des commandes d'accès à l'information.

La communication de PC à PC.

Après sélection du correspondant dans le répertoire, à l'aide du curseur, la communication entre les deux PC s'établit par appui de la touche ENVOI ; la numérotation se fait alors automatiquement et le dialogue peut commencer :
- Messagerie interne.
- Mise à jour des stocks.
- Consultation de tarifs.
- Réception de devis, de factures.
- Transmission d'étude et réponse commentée.
- Télémaintenance.

• Si les deux PC en communication sont munis de la carte KX-TEL, ils peuvent envoyer et recevoir des fichiers sans intervention extérieure.

• Si l'un des deux PC ne possède pas la carte KX-TEL, il est alors possible de sortir du logiciel, tout en restant en ligne, et de lancer un autre logiciel de communication. La carte KX-TEL se comporte en modem externe.

Les informations du Minitel sur PC.

• **Accès aisé et coût réduit.** Pour accéder aux serveurs Vidéotex, sans Minitel ni téléphone, le mode « Minitel » permet de correspondre avec un serveur utilisant le protocole Vidéotex (Télétel, annuaire).

• **Gain de temps.** La mise en mémoire des différents codes d'accès au serveur est définitive. Les touches spécifiques du Minitel ayant été reportées sur les blocs des touches de fonctions, on bénéficie ainsi d'un clavier professionnel lors des interrogations Vidéotex.
Lors de l'appel, plus de numéro à composer, ni de signal à attendre : il ne reste qu'à sélectionner la rubrique désirée et appuyer la touche ENVOI.

• **Sauvegarde de l'information sur disque.**
- Nécessaire à la constitution de mailings ou de bases de données.
- Possibilité de traiter l'information sur tout autre logiciel (traitement de texte ou bases de données) pour la stocker, l'imprimer, l'annoter, l'envoyer à un autre PC.

• **Réduction du coût.** La mémorisation des codes d'accès et la sauvegarde de l'information, réduisent la durée de connexion avec le Minitel. C'est hors connexion, et donc hors taxation, que l'information est lue et traitée.
De plus, une horloge programmable aide à gérer le temps de connexion.

Nouveau :

- Emulation graphique.
- Capture de pages graphiques.
- Logiciel résident mémoire

1482F TTC



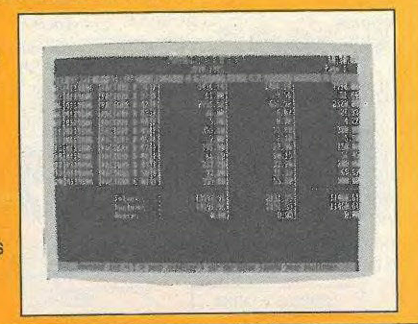
10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS PC 1512

TURBOCÉRÈS logiciel de gestion intégré

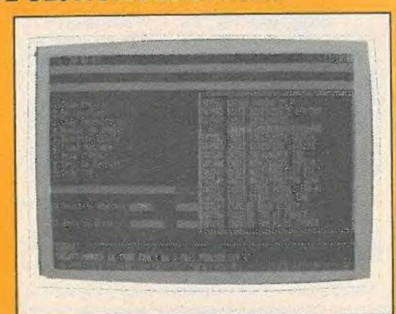
MODULE DE COMPTABILITÉ

- Gestion du plan comptable
- Saisie des écritures comptables
- Liste des écritures comptables
- Edition des journaux
- Consultation des comptes
- Edition des comptes
- Edition des balances
- Lettrage/délettrage des comptes
- Reports à nouveau
- Restauration des comptes



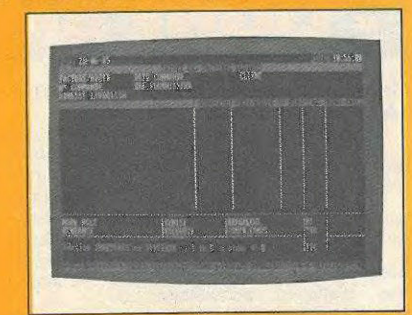
MODULE DE GESTION DES STOCKS

- Gestion du fichier des articles
- Consultation des articles
- Etat sélectionné des articles
- Modification du tarif de vente
- Edition du tarif de vente
- Mouvements des stocks
- Historique des stocks



MODULE DE FACTURATION

- Gestion du fichier des clients
- Consultation des clients
- Saisie des factures
- Gestion des commandes
- Edition des factures
- Edition du journal des ventes
- Transfert des factures en comptabilité
- Transfert des mouvements de stocks
- Contrôle des règlements



MODULE DE COMMANDE A FOURNISSEURS

- Gestion du fichier des fournisseurs
- Consultation des fournisseurs
- Saisie des bons de commande
- Gestion des commandes à fournisseurs
- Edition des bons de commande
- Edition du journal des commandes
- Transfert des commandes en comptabilité
- Transfert des mouvements de stock
- Edition des traites à fournisseurs / archivage

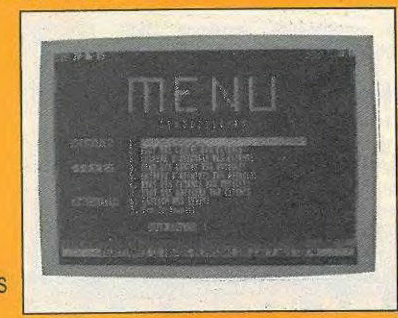
Le logiciel de gestion TURBOCERES a été conçu pour être exploité par des PME et PMI. Toutefois, des sociétés très importantes sont susceptibles de l'utiliser car il peut gérer des fichiers de plus de 32000 enregistrements. Il se présente sous la forme de 7 disquettes programmes et une disquette système.

Configuration nécessaire : Le logiciel TURBOCERES peut être exploité sur IBM PC, XT, AT et compatibles, équipés de deux lecteurs de disquettes ou d'un lecteur et un disque dur.
Mémoire minimum requise : 256 Ko. Ecran couleur ou monochrome.

1990F HT les 7 modules

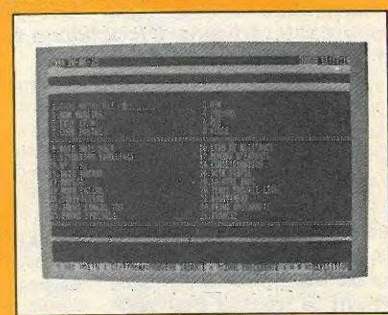
MODULE DE STATISTIQUES

- Etat des ventes par représentant
- Etat des ventes par client
- Etat du chiffre d'affaires par client
- Etat des ventes par article
- Etat du chiffre d'affaires par article
- Etat des clients par article
- Etat des articles par client
- Gestion des effets
- Conversion des fichiers CERES en fichiers ASCII



MODULE DE PAIE

- Gestion du fichier des salariés
- Gestion du fichier des rubriques
- Gestion du fichier des caisses
- Préparation des salaires
- Edition de bulletins de salaires
- Edition du journal des salaires
- Etat des salaires par rubrique
- Etat des cotisations par caisse
- Etat des versements aux salariés
- Edition du D.A.S.
- Transfert en comptabilité
- Réinitialisation des compteurs



MODULE D'UTILITAIRES

- Edition du bilan et annexes
- Comptabilité analytique
- Comptabilité budgétaire
- Calcul de la TVA sur les encaissements
- Pour commencer une nouvelle année
- Examen des fichiers CERES
- Conversion des fichiers CERES en fichiers symbol

BOURSE — 750F HT

Ensemble de programme permettant :

1) la gestion des valeurs boursières avec introduction des cotations, calcul des moyennes, écarts-types, cœfficients de corrélation, droite de régression linéaire, courbe de variations de cotations (avec ou sans écran et imprimante graphiques), tendances ;
2) la gestion de portefeuille boursier utilisant la première partie avec calcul des résultats, signalisation des valeurs à liquider.

GESTION DES NOMENCLATURES — 480F HT

En liaison avec le fichier de TURBOCERES, ce programme permet la création et la mise à jour de nomenclatures, avec calcul de prix selon les prix d'achat, de revient ou de vente de chaque article. Possibilités de rechercher les articles utilisés. Une nomenclature peut être composée d'articles ou d'autres nomenclatures, ce qui offre des possibilités de sous-niveaux illimitées.

LOCACERES — 550F HT

Destiné aux entreprises louant du matériel, ce programme permet l'édition de factures mensuelles répétitives, avec transfert dans les modules de comptabilité et statistiques de TURBOCERES.

TURBOCERES + — 990F HT

Liaisons multi-ordinateurs.

Cet ensemble de programme permet, à partir de plusieurs postes, de tenir une gestion complète de l'entreprise. Par exemple :

- facturation boutique ou comptoir sur un poste B.
- facturation et saisie des écritures comptables sur un poste A.
- tenue des stocks au dépôt sur un poste C.

Transfert par disquette (ou modem) des écritures des postes B et C sur le poste A, avec mise à jour automatique des fichiers concernés.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

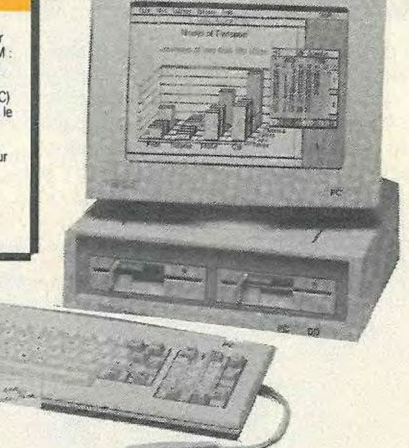
LOGICIELS GEM

Tous les logiciels GEM permettent des fonctions sophistiquées, pourtant simples à utiliser. Menus déroulants, fenêtres, symboles clairs et simples (icônes), GEM vous simplifie l'utilisation d'un ordinateur. Voici 9 logiciels GEM pour vous permettre de valoriser encore plus votre micro. Par exemple un traitement de texte avec GEM WRITE, un emploi du temps avec GEM DIARY, une représentation graphique avec GEM GRAPH, une création artistique avec GEM DRAW et GEM WORDCHART. Consacrez quelques instants à lire les descriptions ci-dessous et vous verrez pourquoi GEM est le choix évident.

PROGRAMMERS TOOLKIT

Entrez dans le monde de GEM.
Ce produit contient tout ce dont vous avez besoin pour donner à vos propres applications la puissance de GEM : des icônes personnalisées, des menus déroulants, des boîtes à messages, la gestion de la souris.
Ecrivez votre application en langage évolué (PASCAL, C) ou en assembleur ; déterminez, testez, peaufinez avec le Debugger symbolique ; et finalement profitez de l'extraordinaire effet porteur de l'environnement GEM.
Il est vivement recommandé d'utiliser un second lecteur de disquette.

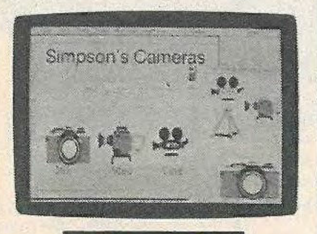
1990F



GEM DRAW

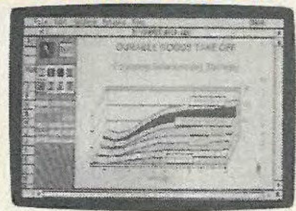
Vous voici à la tête d'un atelier de dessin.

GEM Draw est un programme graphique révolutionnaire qui vous permet de créer des graphiques de haute qualité professionnelle, des diagrammes, des logos, des schémas, des illustrations et dessins sur votre Amstrad PC. Si vous avez choisi d'acheter le moniteur couleur d'Amstrad vous dessinerez en couleurs vives et éclatantes, et beaucoup plus rapidement que vous ne le pensiez!
Créez n'importe quelle image simplement en choisissant les formes pré-sélectionnées à partir du menu déroulant.
Vous pouvez choisir différents types de lignes disponibles dans GEM Draw, et insérer des titres où vous voulez, simplement en cliquant sur le bouton de la souris. Vous avez à votre disposition 3 tailles de fonte différentes et jusqu'à 6 avec GEM Fonts and Drivers Pack.
Sélectionnez une image d'une fenêtre et insérez-la à l'intérieur d'une autre fenêtre. Utilisez vos propres graphiques ou ceux mis à votre disposition dans la palette pré-programmée de GEM Draw.
Perfectionnez votre dessin à l'aide des nombreux fonds, couleurs et types de ligne mis à votre disposition.
Lorsque vous êtes satisfait de votre chef-d'oeuvre, GEM Draw vous permet de l'imprimer comme vous le souhaîtez. Sur papier ou sur transparent. Par l'intermédiaire des imprimantes et des traceurs de courbes les plus populaires. En noir et blanc ou en couleur.
Grâce à GEM DRAW, votre Amstrad PC se transforme en un atelier de dessin.



990F

GEM GRAPH



Les graphiques professionnels instantanés ne sont désormais plus une utopie.

GEM Graph vous permet de réaliser des graphiques de haute qualité professionnelle sur votre Amstrad PC simplement en déplaçant la souris et en appuyant sur un bouton.
Graphiques linéaires. Histogrammes. Camemberts. Ou n'importe quelle combinaison de votre choix.
Grâce à la compatibilité de GEM avec les périphériques de sortie les plus populaires, par l'intermédiaire du Pack GEM Driver, vous pouvez insérer vos graphiques dans des documents, lettres, imprimés ou transparents.
GEM Graph possède une gamme complète de graphiques à votre disposition. Choisissez celui qui vous convient en cliquant sur le bouton de la souris.
Sélectionnez vos graphiques pour définir des zones de vente ou comparer des tendances régionales. Servez-vous des symboles mis à votre disposition.
Choisissez la taille de votre texte et son style. Ajoutez-y des couleurs.
Votre graphique peut même apparaître en 3 dimensions.
Vous pouvez même utiliser les données des applications de Lotus
1-2-3, Symphony et dBase III et les transférer dans votre document.
Choisissez votre style de graphiques.
Il ne vous reste plus qu'à imprimer votre graphique de haute qualité.
Avec GEM Graph, mettez aujourd'hui en valeur vos résultats de demain.

990F

DRAW BUSINESS LIBRAIRY

La Business Library : un must pour l'utilisateur de GEM WordChart ou GEM Draw.

Une bibliothèque de 46 cadres pour mettre en valeur vos idées.
Quatre bibliothèques de symboles indispensables pour construire avec GEM Draw des schémas d'organisation, des organigrammes, des diagrammes de contrôles et de circuits electriques.
Et toujours la possibilité de "couper-coller" entre deux fenêtres pour construire vos images à partir de la bibliothèque.

429F

FONTS & DRIVERS PACK

Plus de limite à vos sorties papier :

GEM adore les imprimantes. Et réciproquement. Mais chaque imprimante a son langage particulier : c'est pourquoi le GEM Drivers Pack contient les drivers pour les plus classiques d'entre elles :

Matricielles :
- EPSON JX 80
- IBM C
- DIABLO

Marguerite :
- Diablo 630

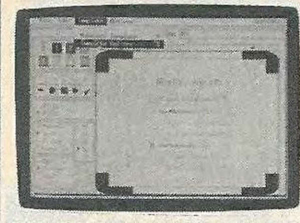
Laser :
- Hewlett Packard Laser Jet 1 /N/B, 75 × 75 points/pouce.
- Hewlett Packard Jet Plus, - N/B 150 × 150 points/pouce.
- Apple Laser Writer - N/B 300 × 300 points/pouce.

Traceurs :
- Hewlett Packard HP7440, HP7550, HP7470A, HP7475A 2 à 8 couleurs, 1000 × 1000.
- IBM 7372 - 8 couleurs, 1000 × 1000 points/pouce.

L'utilisation d'une imprimante ou d'un traceur est immédiate, et valable pour toutes les applications GEM.

429F

GEM WORDCHART



Vos présentations montrent la voie!

Organisez et mettez vos idées en valeur avec GEM WordChart.
Créez un programme. Exposez un plan. Insistez sur un point. Construisez un tableau. Faites exploser une idée dans l'un des nombreux formats proposés.
Réalisez une couverture, un transparent, ou insérez le résultat dans un texte.
Avec GEM WordChart il ne vous faudra pas plus de quelques minutes, simplement en tapant votre texte au clavier.
Jouez avec les titres, les bas de page, les styles, les cadres et les couleurs.
Pas besoin d'être ingénieur en informatique : presque toutes les commandes sont visuelles.
Choisissez, et appuyez sur un bouton.
Et utilisez le résultat comme vous le voulez : sur papier, sur transparent, ou inclus dans un texte de GEM Write.
GEM WordChart : le dernier mot du professionnel.

990F

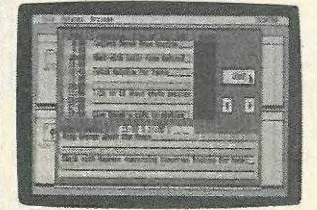
GEM DIARY

L'accessoire de bureau indispensable! Mieux qu'un agenda:

- un agenda au jour le jour
- un réveil qui vous rappelera vos rendez-vous
- un calendrier perpétuel
- un index

L'agenda de GEM fait partie intégrante du système, toujours disponible dans votre menu lorsque vous travaillez sous GEM. Vous pouvez, instantanément et à n'importe quel moment, même lorsque vous utilisez une autre application de GEM:

- vérifier et mettre à jour votre agenda,
- programmer le réveil qui sonnera à l'heure prévue pour vos rendez-vous,
- vérifier les dates des mois précédents, en cours ou à venir,
- l'utiliser comme aide-mémoire,
- vous référer à votre index et le mettre à jour.



249F

GEM WRITE



Le traitement de textes qui met fin à l'ère de la frappe.

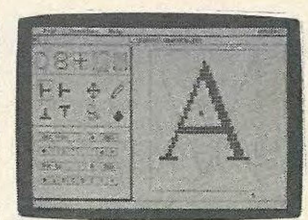
GEM Write est un traitement de texte puissant, rapide, dont vous pouvez acquérir la maîtrise en moins d'une heure.
Les menus déroulants, les barres de défilement, les fenêtres s'activent d'un seul mouvement de votre souris.
Déplacez, copiez ou effacez un mot, une phrase, un paragraphe ou une page entière d'un seul geste.
Centrez votre texte, transformez un mot en gras, italique, soulignez avec la même facilité.
Et ce n'est qu'un début !
GEM Write accueille les images de GEM Draw, GEM Graph, GEM WordChart, et GEM Paint que vous avez reçu avec votre AMSTRAD PC.
Ce qui signifie que vous pouvez incorporer des diagrammes, des graphiques, des schémas, des logos, des dessins et des illustrations directement dans le corps de votre document d'un seul mouvement de la souris !
Bien plus, GEM Write supporte les imprimantes les plus classiques, y compris les plus récentes imprimantes à laser : ainsi vos sorties papier noir et blanc ou couleurs atteignent la qualité des vues d'écran.
GEM Write transporte le traitement de textes dans une dimension totalement nouvelle !

990F

FONTS EDITOR

Modifiez les polices de caractères de GEM

Voulez-vous changer de fonte? Avez-vous besoin d'un jeu de caractères différent pour un document spécial?
Vous pouvez maintenant créer vos propres fontes ou améliorer celles qui existent déjà. L'Editeur de Fonte "GEM Font Edit" est aussi facile à utiliser que GEM Paint.
Avec Font Edit vous pouvez dessiner des caractères ombrés, script, sérifs, inventer des symboles ou ajouter des alphabets étrangers.
De puissantes commandes vous offrent des modèles, vous permettent de redisposer les paramètres des caractères et d'en modifier la taille, et enfin vous montrent le résultat final à l'écran ou à l'imprimante.



990F



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS PC

POUR AMSTRAD PC 1512 ET COMPATIBLES

dBASE II PC

est un puissant outil de gestion de base de données. Il permet à des non-informaticiens de réaliser eux-mêmes, après une courte formation, leurs applications de gestion de fichiers telles que : paie, stock, facturation, publipostage etc... sur les micro-ordinateurs de type Amstrad PC 1512 et compatibles.

Les bases de donnée de dBASE II PC sont entièrement compatibles avec FRAMEWORK PREMIER. Ce dernier vous permet de réaliser vos mailings, étiquettes, analyses statistiques avec graphique, à partir des bases de données de dBASE II PC.

Une disquette de démonstration de FRAMEWORK PREMIER est fournie avec dBASE II PC.

dBASE II PC
1174F TTC
(990F HT)

LES COMMANDES dBASE II PC

CREATION DE FICHIERS

CREATE crée de nouvelles bases de données structurées.
COPY copie des bases de données, leur structure, ou leurs données dans un nouveau fichier.
REPORT génère des informations selon vos spécifications, sélectionnant uniquement les informations que vous désirez, avec ou sans les totaux et les sous-totaux.
SAVE copie des variables mémoire dans un fichier pour une utilisation ultérieure.
INDEX crée un fichier d'index pour une localisation plus rapide des données.

AJOUT DES DONNEES

APPEND ajoute des enregistrements à la fin d'une base des données.
CREATE permet l'entrée de données lorsque le fichier est créé.
INSERT insère des enregistrements dans un fichier.

EDITION DE DONNEES

EDIT modifie des enregistrements et des zones spécifiques de bases de données.
REPLACE change le contenu de zones spécifiées.
CHANGE édite des zones spécifiées de la base de données.
DELETE positionne l'indicateur de suppression.
RECALL efface l'indicateur de suppression.
PACK élimine les enregistrements à supprimer.

AFFICHAGE DE DONNEES

DISPLAY et LIST affichent des enregistrements, des zones et des expressions.
? affiche la valeur de variables ou d'expressions.
REPORT met en forme et affiche des données selon les spécifications, avec ou sans les totaux.
READ affiche les informations et les données.
SUM totalise les zones que vous spécifiez dans une base de données.

TOTAL totalise les zones spécifiées dans une nouvelle base de données.

MANIPULATION DE FICHIERS

DO lance l'exécution d'une séquence de fichiers de commandes.
APPEND ajoute des données provenant d'autres fichiers (même non dBASE II).
SELECT permet de basculer entre deux bases de données utilisées.
SORT organise la base de données triée sur une zone.

COMMANDE DE VARIABLES MEMOIRE

ACCEPT stocke des données alphabétiques pour une utilisation ultérieure.
INPUT accepte des données alphabétiques, numériques ou logiques.
WAIT accepte une entrée d'un seul caractère.
GET fonctionne comme la commande INPUT, utilisé dans le mode d'entrée interactif plein écran.
SUM sauvegarde des totaux dans des variables mémoire.
SAVE stocke des variables mémoire dans un fichier disque.
RESTORE retrouve les variables mémoires stockées.

AUTRES COMMANDES

FIND localise un enregistrement indexé, en moins de deux secondes.
LOCATE trouve les enregistrements qui répondent aux conditions spécifiées.
SKIP vous permet de vous déplacer en avant ou en arrière dans la base de données.
DO WHILE permet des opérations répétitives.
IF... ELSE vous permet de faire des choix.

dBASE II PC est livré avec un manuel d'utilisation et des messages-écran en français.

Une disquette de démonstration de FRAMEWORK PREMIER est fournie avec dBASE II PC.

CONFIGURATION NECESSAIRE

dBASE II PC pour Amstrad et compatibles nécessite les environnements matériel et logiciel suivants:
- un micro-ordinateur de type Amstrad PC 1512 ou compatibles.
- une ou plusieurs unités à disquettes
- la disquette système d'exploitation MS-DOS
- une imprimante (facultative)

COPIES DE SAUVEGARDE

OPTION BOARD

1500F TTC (1265F HT)

Sauvegardez vos disquettes "protégées", c'est plus sûr que de risquer la perte ou la destruction de votre original précieux et unique !
La carte 1/2 longueur OPTION BOARD s'installe les yeux fermés sur votre IBM PC, XT ou AT. Elle apporte une puissance comparable aux machines de production industrielles qui installent les "protections" sur les disquettes 5"1/4.
OPTION BOARD crée très simplement la Copie de Sauvegarde des logiciels, là où les programmes classiques ont tous échoué.
Sur un IBM, la carte OPTION BOARD peut copier aussi des disquettes d'autres formats, tels APPLE, KAYPRO ou ATARI. Editeur binaire inclus. Manuel en français, logiciel non "protégé".

COPY II PC

490F TTC (413F HT)

COPY II PC est une autre solution efficace pour sauvegarder vos disquettes 5"1/4 "protégées". Sur IBM PC, XT ou AT, vous pourrez sauvegarder la majorité des programmes les plus connus. De plus, grâce aux outils fournis, vous pourrez démarrer certains de ces logiciels sur le disque dur, la disquette 3"1/2 ou en Réseau Local.

Manuel en français

Logiciel non "protégé".

COPY II existe aussi pour ATARI ST 520 et 1040.

COPY II PC et OPTION BOARD sont les accessoires vendus pour créer la Copie de Sauvegarde en application de l'article 47 de la loi du 3.7.85.

LES OUTILS NORTON

NOUVELLE VERSION 4.0

Ça peut arriver : un doigt qui glisse, la barre oblique tapée à la place du point, une erreur d'inattention et le résultat d'une semaine de travail est réduit à néant.

Décontractez - vous, les OUTILS NORTON vous apportent la solution. C'est un puissant ensemble de 19 programmes créés pour votre IBM PC/XT/AT ou compatible. Grâce à son remarquable outil de récupération nommé "UNERASE", vous pouvez désormais retrouver les fichiers et les données perdus.

Les OUTILS NORTON sont aussi très pratiques pour gérer les fichiers sur vos disques, les retrouver facilement, changer leurs attributs, trier et classer les répertoires. Vos disques sont bien organisés et vous êtes enfin tranquille.

Désormais classique, ce lot de 19 programmes, utile tous les jours, est lancé soit automatiquement, soit à l'aide des menus.

Test des disques, éditeur binaire, modification du bip sonore, curseur, couleur de l'affichage, calcul du célèbre S.I., font des OUTILS NORTON un ensemble que l'on doit posséder dans la trousse à outils.

Logiciel non "protégé".

990F TTC
(835F HT)

COPIE DE SAUVEGARDE

COPYWRITE / ZERODISK POUR IBM/PC

593F TTC 500F HT

Avec CopyWrite, vous pourrez désormais créer la Copie de Sauvegarde de la majorité des disquettes "protégées" et vous protéger ainsi contre leur perte et leur destruction.

Pour suivre les méthodes de "protection" les plus récentes, CopyWrite est fréquement révisé.

NOUVEAU : ZERODISK inclus gratuitement pour démarrer les logiciels sur disques durs, disquettes 3"1/2 ou en Réseau Local.

Configuration requise : IBM PC,XT ou AT, 128Ko de mémoire, un lecteur 5"1/4. Manuel en français, logiciel non "protégé".

CopyWrite est un accessoire vendu pour créer la Copie de Sauvegarde, en application de l'article 47 de la loi du 03.07.85. il n'est pas destiné à produire les copies "pirates" pour vente ou échange et priver ainsi les auteurs de la juste rémunération de leur travail.

LOGICIELS SPECIALISES

CODE PURPLE D.E.S

Le logiciel de captage de données confidentielles. Avec mot de passe. Plus de deux ans en développement.

350F TTC

8086, 8088

Désassembleur, pour lire, comprendre ou modifier même les programmes compilés ou protégés. Le vrai désassembleur, il est intelligent.

690F TTC

MAITRE ESPION

Rien n'est caché dans le Maître "Espion". Il fournit toutes les informations sur la disquette (formatage, densité, l'écriture, secteurs "plate", etc.
Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes, Charge tous. Avec "dump".

425F TTC

MAITRE DE CROSS

Référenceur de variables.

390F TTC



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

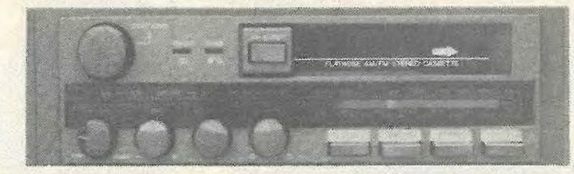
AUTORADIOS

EUROSTAR ES 3080 395F



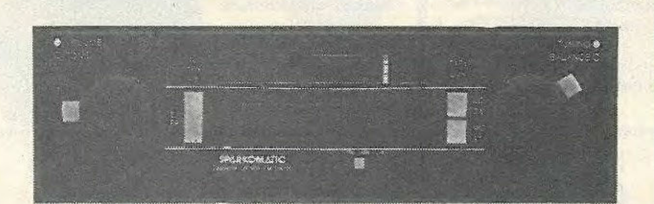
PO-GO-FM STEREO - LECTEUR DE CASSETTES STEREO
Puissance maxi : 2 x 10 w - Puissance eff. : 2 x 7 w

EUROSTAR ES 4050 599F



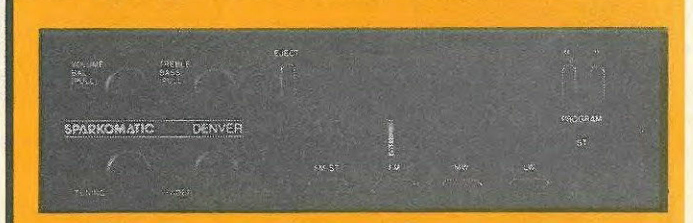
PO-GO-FM STEREO - LECTEUR DE CASSETTES STEREO
Puissance maxi : 2 x 20 w - Puissance eff. : 2 x 12 w

AUTORADIOS SPARKOMATIC



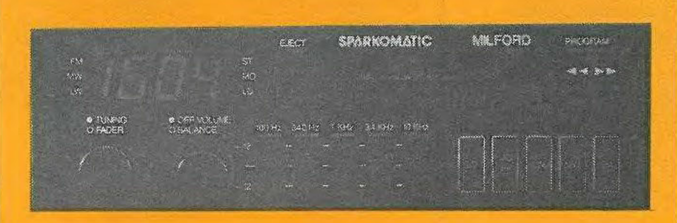
SR 300 F 575F

PO-GO-FM STEREO - LECTEUR DE CASSETTES STEREO
Puissance 10 w - Commande réception stéréo local/éloigné



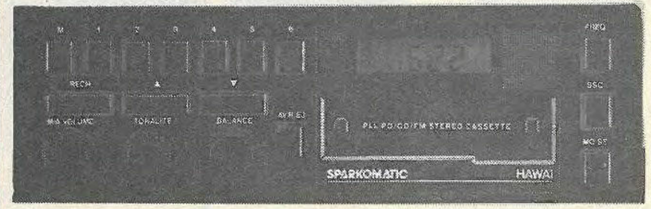
DENVER 995F

PO-GO-FM STEREO - LECTEUR DE CASSETTES STEREO
Autoreverse - Puissance 9 w à 10 % RMS



MILFORD 1869F

PO-GO-FM STEREO - LECTEUR DE CASSETTES STEREO
Autoreverse - Puissance acoustique : 45 w



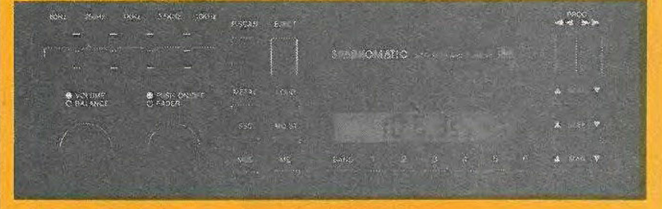
HAWAI 1290F

AUTORADIO DIGITAL PO-GO-FM STEREO - 18 présélections
Puissance acoustique : 9 w à 10 %



CHICAGO 1690F

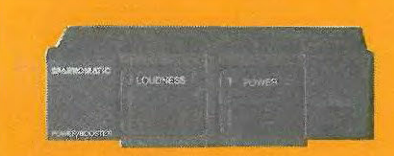
PO-GO-FM STEREO - 18 PRESELECTIONS
Lecteur de cassettes autoreverse - Puissance 9 w à 10 % RMS



KANSAS 2290F

AUTORADIO DIGITAL PO-GO-FM STEREO - 18 présélections
Lecteur cassettes autoreverse - 4 sorties HP - égaliseur graphique
Puissance acoustique : 45 w à 10 % RMS - Réducteur de parasites

BOOSTERS ET EGALISEURS GRAPHIQUES



LC 54
Booster/
Amplificateur 40 w
199F

GE 50
Booster/Egaliseur
graphique
Règlage séparé
HP Av/Ar
339F

HAUTS PARLEURS

SK 940
HP conique pour portes
159F la paire

SK 951
HP conique dble cônes
149F la paire

SK 950
HP porte dble cônes
149F la paire

SK 953
HP porte co-axial 20W
239F la paire

SK 954
HP porte co-axial 40W
299F la paire

SK 961
HP porte 3 voies
349F la paire

SK 947
HP co-axial extra plat



299F la paire



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

WALKMAN SONY

Walkman lecteur stéréo WM-31

C'est toute la qualité SONY dans un Walkman ultra simple et fonctionnel. Il existe en 4 couleurs.



Sélecteur du type de bande à 2 positions.

Pince attache-ceinture fournie.

Possibilité d'alimentation secteur (adaptateur AC-D2M en option)

Casque stéréo léger fourni.

346F

Walkman lecteur stéréo à égaliseur graphique WM-33

426F

Ce Walkman, muni d'un égaliseur graphique à trois bandes est un excellent moyen de découvrir le son SONY.



Egaliseur graphique 3 segments.

Sélecteur de type de bande à 2 positions.

Indicateur lumineux d'usure des piles.

Possibilité d'alimentation secteur.

Casque stéréo léger fourni.

Walkman lecteur stéréo "SPORTS" WM-35

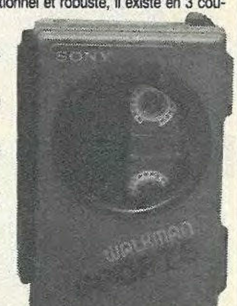
A la plage ou sur des skis, le WM-35 "Sports" ne craint ni les projections d'eau, ni le sable. Fonctionnel et robuste, il existe en 3 couleurs.

Sélecteur de type de bande à 2 positions.

Indicateur lumineux d'usure des piles.

Pince attache-ceinture fournie.

Casque stéréo étanche fourni.



479F

Walkman stéréo Dolby WM-24

512F

Ce walkman, équipé d'un réducteur de bruit Dolby B, élégant et compact, vous séduira par son rapport qualité/prix.

Sélecteur de type de bande.

Indicateur lumineux d'usure des piles.

Casque stéréo léger fourni.

Courroie de transport ajustable fournie.

Possibilité d'alimentation secteur (adaptateur AC-D2M en option)



Walkman lecteur FM stéréo WM-F22

La FM STEREO en plus pour ce walkman d'un excellent rapport qualité/prix.



Tuner FM/PO incorporé.

Sélecteur de type de bande à 2 positions.

Indicateur lumineux d'usure des piles.

Casque stéréo fourni.

612F

Walkman lecteur FM stéréo "sports" WM-F35

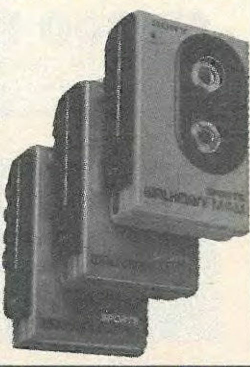
Avec son tuner FM/PO incorporé, c'est le walkman complet du sportif. Robuste, flottable, étanche, résistant au sable et aux projections d'eau, vous pouvez l'emmener partout.

Tuner FM/PO incorporé.

Sélecteur de type de bande à 2 positions.

Indicateur lumineux d'usure des piles.

Casque stéréo étanche fourni.



771F

Walkman lecteur stéréo complet à égaliseur graphique WM-60

Son égaliseur graphique à 5 segments, sa fonction auto-reverse, son Dolby B, sa double prise casque et sa finition soignée rendent ce walkman particulièrement attrayant.

Sélecteur de type de bande à 2 positions.

Témoin d'état des piles.



865F

Walkman lecteur stéréo "sports" compact WM-75

Très compact, étanche, flottable et doté de nombreuses fonctions, ce Walkman "sports" est fait pour les sportifs qui veulent le meilleur son dans toutes les situations.



Auto reverse. Dolby B. Compatibilité avec les bandes métal. Système antiroulis assurant un déroulement régulier de la bande. Double prise casque. Témoin de charge des piles. Possibilité alimentation secteur. Casque stéréo Fontopia vertical, pliable et étanche fourni.

1105F

Walkman lecteur stéréo 3 modes d'alimentation WM-101

1115F

Ce walkman de la taille d'un boitier de cassette s'alimente de 3 façons :

grâce à une pile ultra-plate en Cadmium Nickel rechargeable d'une autonomie de 2 heures qui se fixe sous l'appareil (pile et chargeur en option) ;

grâce à une pile classique de type R6 logée dans un boitier qui se fixe lui aussi sous l'appareil (boitier fourni) ;

ou tout simplement grâce à un adaptateur secteur (AC D1M en option).

Auto reverse. Dolby B. Sélecteur de type de bande. Touche de verrouillage pour éviter une ouverture accidentelle.



Walkman lecteur FM stéréo à égaliseur graphique WM-F60

Ce walkman très complet allie un tuner FM/PO incorporé à toutes les qualités du WM-60.

Tuner FM/PO incorporé.

Auto reverse.

Egaliseur graphique à 5 segments.

Dolby B.

Sélecteur de type de bande à 2 positions.

Indicateur lumineux d'usure des piles.



1536F

Walkman lecteur enregistreur stéréo de taille réduite WM-R202

Pour équiper les espions, de la taille d'un boitier de cassette, il peut se mettre dans toutes les poches et permet d'enregistrer en toute discrétion. Même type d'alimentation que le WM-101 (3 modes différents). Auto reverse. Dolby B à la lecture. Touche de verrouillage du boitier. Indicateur lumineux d'usure des piles. Micro stéréo indépendant fourni. Casque stéréo Fontopia vertical pliable fourni. Boitier des piles fourni.



1636F

Walkman lecteur enregistreur stéréo dble cassette WM-W800

Ce walkman à double platine cassette de taille compacte permet de copier, à tout moment et en tous lieux, une bande de la platine A sur la platine B. Dolby B à la lecture. Sélecteur PB/EQ pour une lecture optimale des bandes conventionnelles ou métal. Témoin d'usure des piles. Possibilité d'alimentation par adaptateur secteur (option). Micro stéréo indépendant fourni. Casque stéréo Fontopia vertical, ultra-léger et pliable fourni.



2062F



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

MONTRES CASIO



FS-30-1AT
Résine

199F



F87W-1
Résine

199F



MQ-17-96
Résine

299F



W 10/1
Résine

Module 415. Etanche 50 m. Chrono 1/100e s. Alarme. Bip horaire. Système 12/24 h. Pile CR 2016 (± 5 ans).

279F



W 26
Résine

Module 248. Etanche 50 m. Chrono 1/100e s. Compte à rebours. Alarme. Bip horaire et bi-horaire. Micro-lampe. Système 12/24 h. Pile BR 2016 (± 5 ans).

299F

Spécial moto

SW 100/1
Résine

Module 511. Etanche 50 m. Double compteur et double compte à rebours. Chrono 1/100F s avec mesure des temps intermédiaires et des écarts. Alarme. Système 12/24 h. Pile CR 2016 (± 3 ans).

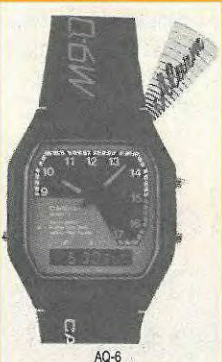


399F



AQ-7W-1E
Résine

399F



AQ-6
Résine

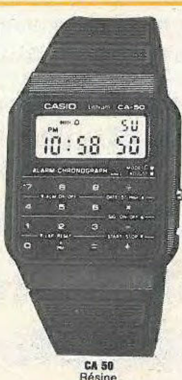
399F



AQ 5/1E

Module 308. Alarme. Bip horaire. 2' fuseau horaire. Système 12/24 h. Pile 399 (± 3 ans).

359F



CA 50
Résine

399F



W 700
Résine

Module 548

Etanche 100 m. Chrono 1/100e s. Com| horaire. Micro-lampe. Système 12/24

459F

ÉTANCHE 50 M

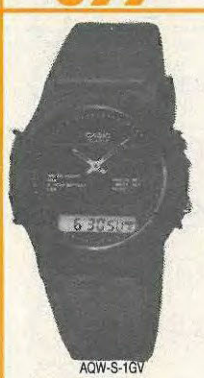
AE 9W
Résine

499F



AQW-5-7EW
Résine

499F



AQW-S-1GV
Résine

499F



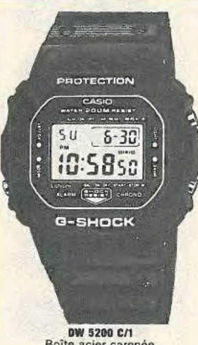
DW 210-1
Résine

499F



DB-200-1
Résine

699F



DW 5200 C/1
Boîte acier carenée
Bracelet résine antichoc

999F

CASIO A LA T.V.

DW 5400 C/1
Boîte acier carenée
Bracelet résine antichoc



1099F



TS 1206 - Résine
Affiche la température ambiante.
8 fuseaux horaires. Etanche 100 M.

699F



DBC 500 - Métal chromé
Enregistre vos RV sur 15 jours.
Mémorise jusqu'à 50 informations.
Accès par code secret. Calculatrice

1099F



DB 20W - Résine
Etanche 50 M. Mémorise 20 noms et
Nº tel. 3 alarmes indépendantes

699F



DBX-100G-1
TG (Ti ion Platinium)

1399F



AB-200-1A
Chrome plaqué

999F



W 17
Résine

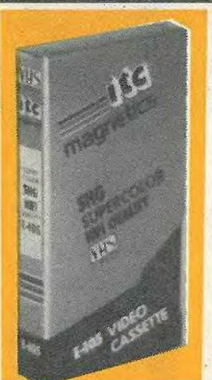
Module 181. Etanche 50 m. 4 alarmes indépendantes. Chrono 1/100e s. Compte à rebours. Bip horaire. 2e fuseau horaire. Micro-lampe. Système 12/24 h. Pile BR 2016 (± 5 ans).

399F



10, bd de Strasbourg
75010 Paris
☎ 42.06.50.50

devient le DISTRIBUTEUR EXCLUSIF en France des CASSETTES VIDEO ITC



Cet évènement important permet désormais aux consommateurs français d'acquérir la qualité allemande A PRIX D'USINE. GENERAL est en effet directement livré de l'usine ITC chaque semaine.

Profitez de l'expérience longue de plusieurs années d'un des premiers fabricants indépendants de cassettes à bande magnétique d'Allemagne : ITC MAGNETICS.

Ces cassettes audio/video ouvrent de nouvelles perspectives en matière d'image et de son.

Leurs couleurs, d'une grande brillance, la netteté de leurs images et la qualité du son, dépassent toutes les exigences.

L'excellent know-how et une technique très moderne de fabrication utilisant seulement les meilleures matières premières, rendent possible un tel degré de perfection :

- défilement de la bande sans à-coups, grâce à des paliers de bobines jouant facilement
- grande résitance à la rupture grâce à la solidité du support
- longue durée de vie grâce à un revêtement spécial de la bande.

E 30	SHG SUPERCOLOR	les 10	249F
E 60	SHG SUPERCOLOR	les 10	259F
E 90	SHG SUPERCOLOR	les 10	279F
E 100	SHG SUPERCOLOR	les 10	289F
E 105	SHG SUPERCOLOR	les 10	299F
E 120	SHG SUPERCOLOR	les 10	349F
E 135	SHG SUPERCOLOR	les 10	369F
E 150	SHG SUPERCOLOR	les 10	379F
E 180	SHG SUPERCOLOR	les 10	399F
E 195	SHG SUPERCOLOR	les 10	499F
E 200	SHG SUPERCOLOR	les 10	549F
E 240	SHG SUPERCOLOR	les 10	599F
VCC 240	SHG SUPERCOLOR	les 10	799F
VCC 360	SHG SUPERCOLOR	les 10	999F
VCC 480	SHG SUPERCOLOR	les 10	1190F

E95 SHG
les 10
285F

BOITIERS THERMOFORMES

plastique noir avec cristal transparent (format jaquette Télé K7)

les 10 : **30F***

Ces prix sont toutes taxes incluses, y compris les droits d'auteurs.

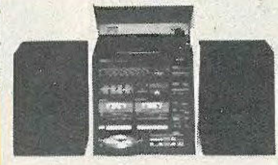
* pas d'expédition par poste pour les boitiers



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Hi Fi

CHAINES BUDGET GENERAL
AMSTRAD CD-1000 et CD-2000



24. Arrêt/éjection
25. Rembobinage
26. Avance rapide
27. Reproduction
28. Compteur
29. Remise à zéro du compteur
30. Touche Mono/Stéréo
31. Sélection de la cassette norm./CrO2/métal
32. Pause
33. Prise micro droit
34. Prise casque
35. Prise micro gauche
36. Tiroir CD
37. Afficheur CD
38. Ouvrir/arrêt/fermer
39. Ecoute
40. Pause
41. Recherche avant
42. Recherche arrière

HISTORIQUE

La différence entre la CD 1000 et la CD 2000 est la fourniture d'un meuble et des enceintes 15 cm plus grandes dans le sens de la hauteur pour la CD 2000 que pour la CD 1000.
Amstrad est en train de devenir le leader mondial de la micro informatique grace à des produits au rapport qualité prix sans concurrence. En matière de HI-FI, la position est la même et la CD 1000 ou CD 2000 représentent un pas en avant dans la démocratisation de la chaine avec laser disc.

PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES

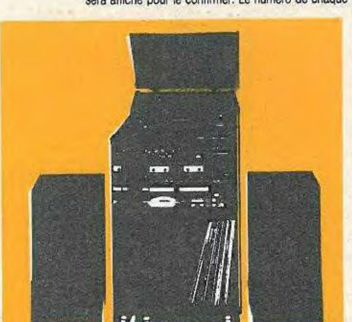
La CD 1000 ou CD 2000 hormis le meuble et la dimension des enceintes sont rigoureusement identiques pour l'aspect. Présentation noire satinée. Touches alu claires, capot platine fumé.
De haut en bas du rack, nous trouvons les éléments suivants :

1. Plateau
2. Bouton 33/45 tours
3. Marche/Arrêt de la platine
4. Recherche des stations
5. Bouton FM
6. Bouton PO (MW)
7. Bouton GO (LW)
8. Voyant lumineux d'alimentation
9. Bouton marche/arrêt
10. Egaliseur graphique
11. Balance
12. Voyants lumineux indicateurs de puissance
13. Sélection tuner
14. Sélection cassette
15. Sélection platine T.D.
16. Sélection CD
17. Contrôle du volume
18. Arrêt/éjection
19. Rembobinage
20. Avance rapide
21. Reproduction
22. Enregistrement
23. Pause

FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE COMPACT DISC

Mise sous tension
A l'allumage du bouton d'alimentation (9), 2 tirets apparaîtront sur l'afficheur CD LED (voir fig. 8.). Si le tiroir est ouvert, il sera refermé automatiquement. S'il y a un disque dans l'appareil, la lecture du nombre de plages commencera (pendant la lecture, les tirets clignoteront : fig. 9) et sera affiché (fig. 10). Le message d'erreur "Er" sera affiché (fig 11), pour indiquer qu'il n'y a pas de disque dans le tiroir.

Lecture d'un disque
Appuyez sur le bouton de fonction CD (16), pressez la touche Close/Stop/Open (38) pour ouvrir le tiroir porte-disque. Posez le disque délicatement, AVEC LE CÔTÉ ETIQUETTE DESSUS, sur le plateau (voir fig. 12), pressez à nouveau la touche Close/Stop/Open pour refermer le tiroir. Le nombre total de plages est affiché sur l'afficheur CD. Appuyez sur Play (39), le premier morceau du disque sera lu, et le numéro 1, sera affiché pour le confirmer. Le numéro de chaque plage sera affiché au fur et à mesure de la lecture du disque.
Si l'appareil est déjà sur Play, appuyez à nouveau sur la touche Play (39) et le morceau sera relu.



Saut des plages
Si vous maintenez appuyée la touche de lecture Play (39) pendant plus de 2 secondes, l'indicateur CD augmentera d'un chiffre automatiquement, une fois arrivé à la plage choisie, relachez la touche Play et ce morceau sera lu. Si l'affichage atteint le dernier numéro de ce disque, il retournera à "1" et continuera.

Mise en attente
Si la touche Pause (40) est pressée pendant l'écoute, la lecture sera interrompue jusqu'à ce que la touche Pause soit à nouveau pressée. Le mode Pause sera indiqué sur l'afficheur CD par un clignotement.

Fermeture/Arrêt/Ouverture (Close/Stop/Open)
Pour arrêter la lecture pendant l'écoute, appuyez sur la touche Close/Stop/Open (38), appuyez une deuxième fois pour ouvrir le tiroir porte-disque, et retirez le disc. Pour refermer le tiroir, appuyez à nouveau sur la touche Close/Stop/Open. NE JAMAIS ESSAYER D'OUVRIR OU DE FERMER LE TIROIR A LA MAIN OU DE L'OBSTRUER DURANT SA MARCHE.

Recherche d'avance ou de retour
Si les touches d'avance et de retour (41, 42) sont relâchées pendant l'écoute, la recherche commencera rapidement, et le disque continuera à être entendu. (Pendant la pause, la recherche se fera sans son). Si les touches sont pressées plus de 3 secondes, la recherche sera plus rapide, 3 secondes plus tard, la vitesse de la recherche sera augmentée à son maximum et vous n'entendrez plus le disque.
Pendant la recherche, le numéro des plages sera affiché sur l'afficheur CD.
Notez que la recherche d'avance ne dépassera pas le dernier numéro de la plage du disque, de même que pour la recherche de retour qui s'arrêtera à la plage "1". Si vous forcez ceci, le message d'erreur sera affiché (fig. 11).

Affichage d'erreur
Le message d'erreur sera affiché chaque fois que l'appareil recevra une commande interdite.
Par exemple, si la touche Play est pressée et qu'il n'y a pas de disque dans le tiroir, ou si le disque a été posée sur la mauvaise face.

Fonctionnement de la cassette
Reproduction simple
Vous pouvez écouter une cassette préenregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2. Appuyez sur le sélecteur de cassette (14). Puis appuyez sur le bouton "éject" et insérez la cassette dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur et appuyez sur Play.
Appuyez sur le bouton du sélecteur de cassette (14). Appuyez sur les deux boutons Eject et insérez une cassette dans chaque lecteur (assurez vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des lecteurs, ensuite appuyez sur Play de la cassette 1 et Play de la cassette 2.
La cassette du lecteur 1 est reproduite jusqu'à la fin, quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.

Enregistrement
A partir de la radio, d'une platine tourne disque ou d'un disque compact.
Lorsque vous écoutez la radio (PO-GO ou FM) ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 1.
Insérez votre cassette dans le lecteur 1 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton Pause, puis appuyez sur les boutons Record et Play en même temps pour bien les enclancher.
Quand l'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche Stop. Si la cassette se termine avant que vous pressiez Stop, le mécanisme s'arrêtera automatiquement.
Vous pouvez rembobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage. Appuyez sur Play et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement.
Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche Stop/éject et la porte cassette s'ouvrira.

Copie de cassette à cassette
Vous pouvez faire un duplicata de bande de la cassette 2 sur la cassette 1. Appuyez sur le bouton de sélection de cassete (14).
Insérez la cassette sur laquelle vous voulez enregistrer dans le lecteur 1. Appuyez sur le bouton enregistrement (Record) et écoute (Play) en même temps pour bien les enclancher. Introduisez la cassette que vous voulez copier dans le lecteur 2 et à l'aide des boutons du lecteur 2, déroulez la bande jusqu'à l'endroit où vous désirez commencer votre copie.
Appuyez sur les touches Pause et Play du lecteur 2. Appuyez sur les deux touches Pause en même temps pour commencer la copie.
Lorsque votre copie est terminée, appuyez sur les boutons stop des cassettes 1 et 2.

C) NOTRE OPINION SUR LA CHAINE AMSTRAD

Indépendamment, les CD1000 et CD 2000 représentent une fantastique nécessité bien dans l'esprit Amstrad. Toutes nos espérances de vente sont dépassées avec ce produit qui n'a à notre connaissance pas d'équivalence sur le marché sur le plan prix performance.

L'AMSTRAD CD 1000 complète avec ses enceintes
3990F
A crédit CETELEM
490F au comptant + 12 mensualités de **330,90F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 470,80F

L'AMSTRAD CD 2000 complète avec ses enceintes
4490F
A crédit CETELEM
490F au comptant + 18 mensualités de **266,90F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 804,20F

D) CARACTERISTIQUE TECHNIQUES.

SECTION AMPLIFICATEUR
Puissance 10 Watts RMS par canal, puissance totale musicale 40 Watts. Courbe de réponse 20Kz - 20kHz. Distorsion 1 % à pleine puissance. Egaliseur graphique 100Hz +/−10dB, 400Hz +/−10dB, 1KHz +/−10dB, 3KHz +/−10dB, 10KHz +/−10dB

SECTION TUNER
FM 86.5 – 109MHz. PO 525 – 1650KHz. GO 150 – 270KHz. Sensibilité FM 75 ohms BALANCE NON REGLEE

SECTION CASSETTE
Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4.75 cm par seconde. Pistes 4 pistes, 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0.2 %. Distorsion 1 %. Fréquence bande normale 80Hz – 10KHz. Courbe de réponse bande Chrome 80Hz – 12KHz, bande Métal 80Hz – 12KHz. Sensibilité Micro 0.5mV – 600 ohms.

SECTION COMPACT DISC
Système de lecture : rayon laser optique. Pleurage et scintillement : non mesurable (précision quartz). Rapport signal/bruit : supérieur à 90 dB. Diaphonie : supérieure à 90 dB.

SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE
Platine contrôle manuel. Cellule magnétique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse electronique.

DIMENSIONS ET POIDS (CD1000)
Appareil principal 36 cm(L) X 39 cm(H) X 33 cm(P). Poids 10.2Kgs. Enceintes 25 cm(L) X 35 cm(H) X 21 cm(P). Poids 4Kgs. Alimentation 220-240V AC,

CHAINES BUDGET GENERAL
AMSTRAD SM-45 et TS-46

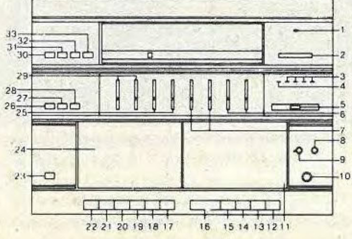
16. reproduction (1)
17. touche pause (2)
18. Arrêt / éjection (2)
19. avance rapide (2)
20. rembobinage (2)
21. reproduction (2)
22. enregistrement (2)
23. marche / arrêt
24. cassette 2
25. correcteur physiologique
26. touche tuner
27. touche platine cassette
28. touche platine tourne-disque
29. basses
30. touche FM
31. touche Mono/stéréo
32. touche PO
33. touche GO
34. prise antenne FM
35. prise haut-parleur droit
36. prise haut-parleur gauche
37. cordon d'alimentation secteur
38. élèvateur du bras de lecteur
39. patte de fixation
40. patte de positionnement manuel
41. sélecteur de vitesse (33/45 Tours)

A) HISTORIQUE

La SM45 et sa sœur la TS46 ne diffère que par l'ensemble et la taille des enceintes qui sont 15 cm plus hautes pour la TS46. Ce sont les tous derniers modèles de la prestigieuse marque Amstrad. Pour ceux qui ne le sauraient pas, près de 15 à 20 % des chaînes en rack vendus en france le sont par Amstrad. Les raisons de ce succès ? L'incroyable rapport prix performance permis grace à une intégration dans la construction particulièrement poussée et de très grandes séries de fabrication.

B) DESCRIPTION DE LA CHAINE

1. indicateur FM stéréo
2. recherche des stations
3. indicateur de niveau de sortie
4. indicateur de mise sous tension
5. volume
6. balance
7. aigus
8. prise micro droite
9. prise micro gauche
10. prise casque
11. cassette 1
12. touche pause (1)
13. Arrêt / éjection (1)
14. avance rapide (1)
15. rembobinage (1)



FONCTIONNEMENT DE L'AMPLI

Utilisez les boutons de basses et d'aigus pour régler la tonalité à votre goût et en fonction de l'accoustique de votre pièce. Vous pouvez également régler la balance entre les enceintes à l'aide du bouton Nº 6, suivant l'endroit où vous avez placé vos enceintes. En faisant tourner le bouton vers la gauche, vous déplacez le son vers la gauche, et en faisant tourner le bouton vers la droite, vous déplacez le son du côté droit. Vous pouvez écouter votre chaîne à l'aide d'un casque en insérant le casque dans la prise casque (10).
Des voyants lumineux de droite et de gauche situés sur l'ampli vous indiquent la puissance de sortie de l'ampli.

FONCTIONNEMENT DU TUNER

PO/GO, pour utiliser ces gammes d'ondes, appuyez sur l'une ou l'autre de ces touches et à l'aide du bouton de recherches des stations, placez-vous sur la station de votre choix. Aucun branchement d'antenne extérieure n'est nécessaire étant donné que l'appareil à une antenne ferrite incorporée.
FM, pour la FM, branchez une antenne co-axiale se trouvant à l'arrière de votre ensemble. Le fil d'antenne doit être équipé d'une prise co-axiale de 75 ohms. Appuyez sur la touche FM, et placez-vous sur une station FM avec le bouton de recherche des stations. Vous éliminez les interférences en pressant sur la touche "Mute". L'indicateur FM stéréo s'éclaire lorsque vous êtes en FM. Dans les endroits où le signal est faible, soit parce que l'antenne n'est pas bonne soit parce-que vous êtes trop loin de l'emetteur, il peut se produire des bruits de fond importants en FM. Les bruits peuvent être réduits en mettant la touche "Mono/stéréo" sur mono. Dans cette position vous écoutez votre émission en mono bien sûr. Notez qu'en PO/GO, l'indicateur stéréo FM, l'AFC et le silencieux ne fonctionnent pas.

FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE DISQUE

La platine disque est protégée par un couvercle anti-poussière. Pour écouter des disques, le bouton (20) de sélection de la fonction Phono doit être enfoncé.
La platine disque fonctionne avec des 33 Tours ou des 45 Tours.,

OPERATION

1. Placez le disque sur la platine et sélectionnez la vitesse avec le sélecteur de vitesse (33/45 Tours).
2. Soulevez le bras de lecture.
3. Utilisez la patte de positionnement manuel pour placer le bras sur le disque a l'emplacement désiré. La platine doit maintenant avoir commencé à tourner.
4. Pour placer avec précaution le saphir sur le disque, utilisez avec douceur l'élévateur du bras de lecteur.
5. La platine s'arrête lorsque le disque est fini.
6. Le bras doit être délicatement remis en place avant de refaire tourner la platine.
7. L'adaptateur pour 45 Tours au centre de la platine peut être élevé en le tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, et peut être abaissé en le tournant dans l'autre sens.

Si vous utilisez la platine disque avec une puissance élevée (spécialement si les basses sont fortes), assurez-vous que les haut-parleurs ne sont pas à proximité du meuble HiFi pour éviter le retour.

FONCTIONNEMENT DE LA CASSETTE

Reproduction simple
Vous pouvez écouter une cassette pré-enregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2. Appuyez sur le sélecteur de cassette (27), puis appuyez sur le bouton "Eject" et insérez la cassette dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur, ensuite appuyez sur "Play".
Lecture en continu
Appuyez sur le sélecteur de cassette (27). Appuyez sur les deux boutons "Eject" et insérez une cassette dans chaque lecteur et appuyez sur "Pause" de la cassette 1 et "Pause" de la cassette 2 (assurez vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des deux lecteurs, ensuite appuyez sur "Play" de la cassette 1 et "Play" de la cassette 2. Relachez le bouton "Pause" de la cassette 1. La cassette 1 est reproduite jusqu'à la fin. Quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.
Enregistrement
Lorsque vous écoutez la radio (FM, PO, GO), ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 2.
Insérez votre cassette dans le lecteur 2 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton "Pause", puis appuyez sur les boutons "Record" et "Play" en même temps pour bien les enclencher ; vous devriez pouvoir entendre ce que vous êtes en train d'enregistrer. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur "Pause" et la cassette commencera à tourner. Si vous désirez interrompre temporairement l'enregistrement, appuyez sur "Pause". Pour reprendre, ré-appuyez sur "Pause". Lorsque l'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche "Stop". Si la cassette se termine avant que vous pressiez "Stop", le mécanisme s'arrêtera automatiquement. Vous pouvez rembobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage. Appuyez sur "Play" et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement. Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche "Stop-eject" et la porte cassette s'ouvrira.

L'AMSTRAD SM-45 complète avec ses enceintes
1490F
A crédit Cetelem : **0% comptant** + 6 mensualités de **268,60F**. TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

L'AMSTRAD TS-46 complète avec ses enceintes
1690F
A crédit Cetelem : **190F comptant** + 6 mensualités de **268,60F**. TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

C) NOTRE OPINION

La SM45 sans meuble et la TS46 avec son meuble n'ont pas seulement un rapport prix performance stupéfiant. Leur qualité musicale est remarquable et satisfaira les amateurs qui ne souhaitent pas consacrer trop à leur budget. L'esthétique est superbe et digne de certaines chaînes valant quatre fois plus cher.

D) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

SECTION AMPLIFICATEUR : Puissance 5 watts RMS par canal, puissance totale musicale 20 watts. Courbes de réponse 20 Hz – 20 kHz. Distorsion 1 % à pleine puissance. Egaliseur graphique basse +/− 10 dB, milieu +/− 10dB, aigu +/− 10dB

SECTION TUNER : FM 86.5 – 109MHz. PO 525 – 1680kHz. GO 155 – 280kHz. Sensibilité FM 3μV. Entrée antenne FM 75ohms

SECTION CASSETTE : Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4.75 cm par seconde. Pistes 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0.2 % WRMS. Distorsion 1 %. Courbe de réponse bande normale 80Hz - 12kHz. Sensibilité micro 0.6mV – 600ohms.

SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE : Platine contrôle manuel avec auto-stop. Cellule céramique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse electronique.

DIMENSION ET POIDS : Appareil principal 36 cm(L) X 32 cm(H) X 33 cm (P). Poids 7.25Kgs
Enceintes 18 cm(L) X 26 cm(H) X 14 cm(P). Poids 3.6Kgs X 2
Alimentation 220/240 V AC, 50 Hz

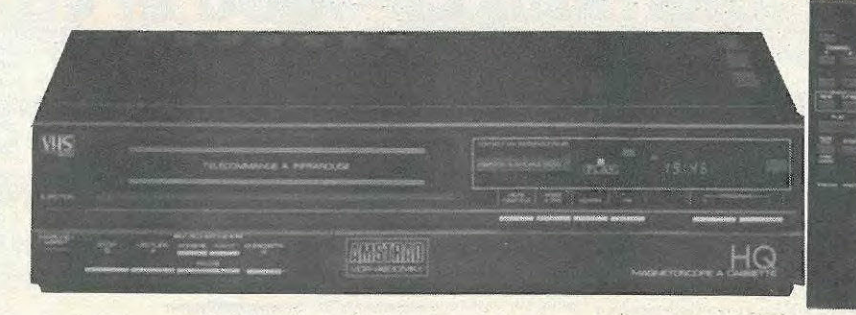


10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

SCOPES + TV

MAGNETOSCOPE VHS "HQ" AMSTRAD VCR 4600 MK II

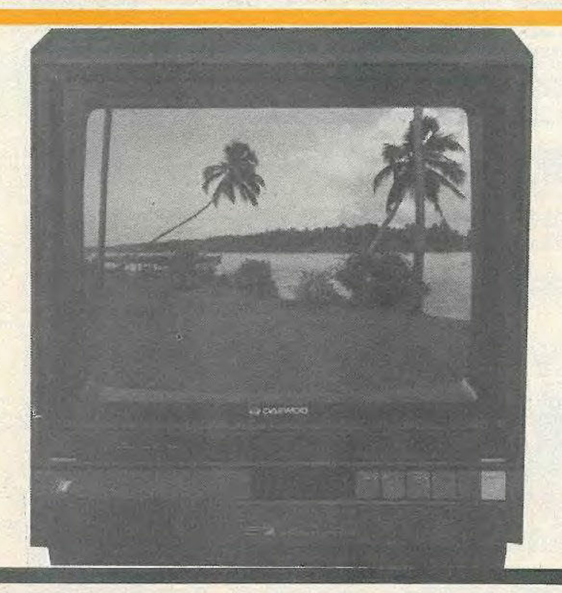
Le VCR est le premier de la gamme Amstrad.
Magnétoscope Secam type "HQ" - Système VHS
Entièrement compatible Canal Plus
Commandes et chargement frontaux
Télécommande multi-fonction à infrarouges
Mémorisation de 5 programmes sur une période de 14 jours et/ou répétitif du lundi au vendredi
Affichage de l'heure, de la programmation et du compteur en façade
Recherche rapide avant et arrière avec visualisation
Compteur à 4 chiffres avec remise à zéro automatique
Fonction TRP (enregistrement automatique par séquences de 30', 60',90',120', 150',180')
2 prises Péritel
Livré avec télécommande
Alimentation : 220 V
Dimensions (LxHxP) : 42x10x31 cm
Disponibilité : Juin 87.



3990F

A CREDIT CETELEM
180F au comptant
+24 mensualités de **199F**
(TEG 18,24%) - Coût total du crédit avec assurance : 976F

CADEAU à tout acheteur : 1 grand film au choix dans notre vidéothèque +3 cassettes E 120 vierges + 1 housse de protection



TELEVISEUR COULEUR PORTABLE DAEWOO 412 VR/ME

DESCRIPTION :
Téléviseur couleur PAL/SECAM portable
Ecran de 36 cm
Recherche automatique
avec rattrapage de fréquence
16 programmes mémorisés
Prise péritélévision
Télécommande infrarouge (modèle VR)
12 touches commutation (modèle ME)

SPECIFICATIONS :
Canaux UHF : 21 à 69
VHF I : A.B.C.C1 - VHF III : 1 à 6
625 lignes - SECAM L, PAL BG
Alimentation : 220 V / 50 Hz
Dimensions (LxHxP) : 368x380x383 mm
Poids : 11,7 kg

2990F

A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 %
Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

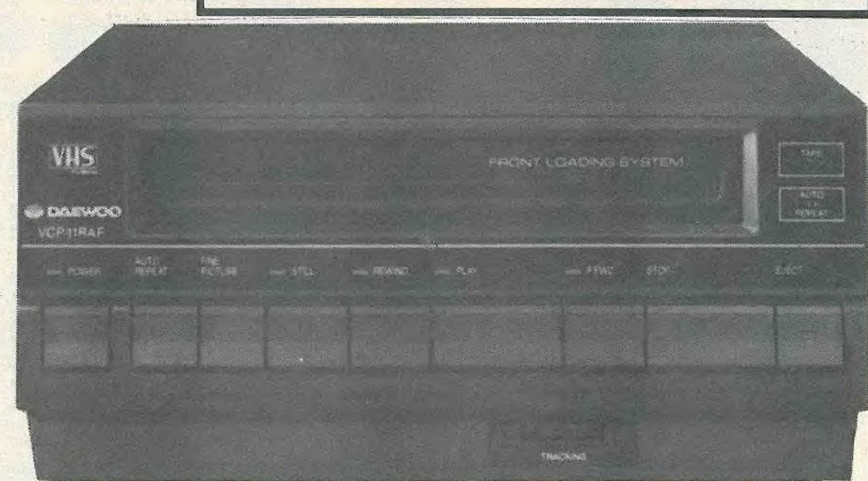
DAEWOO VCP 11 RAF

LECTEUR VIDEO VHS

DESCRIPTION :
Lecteur vidéo VHS léger et compact PAL/SECAM
Chargement frontal
Système de contrôle par microproceseur
Ajustage fin de la reproduction
Arrêt sur image
Rembobinage automatique avec répétition éventuelle
Relais automatique de commutation TV/Vidéo
Sortie : RF (UHF) - Vidéo - Audio

SPECIFICATIONS :
Signal vidéo : SECAM/PAL 625 lignes, 50 Hz
Vitesse : 23,39 mm/sec.
Sortie vidéo : CC / 75 ohms
Résolution : 240 lignes horizontales
S/B Vidéo : 43 dB
Sortie Audio : —8 dBm
Fréquence Audio : 100/8 kHz
S/B Audio : 40 dB

GENERALITES :
Alimentation : 220 V / 50 Hz
Consommation : 28 W
Dimensions (LxHxP) : 270x125x315 mm
Poids : 5,5 kg
Option : malette de transport.



CADEAU à tout ACHETEUR : 1 GRAND FILM à choisir dans notre vidéothèque

2990F

A CREDIT CETELEM : **190F** au comptant,
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - coût total du crédit avec assurance : 366,80F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ACCESSOIRES VIDEO

ENTRETIEN DES MAGNETOSCOPES CASSETTES DE NETTOYAGE

4202 ALLSOP 3 BETA ____ 250F
4206 RECHARGE POUR 4202 ____ 85F
4200 ALLSOP 3 VHS PRO ____ 270F
4205 RECHARGE POUR 4200 ____ 85F
4203 ALLSOP 3 POUR V2000 ____ 250F



4246 BIB VE 41 BETA ____ 250F
produit intégré
4870 CLEAN UP ____ 130F
4070 KIT DE NETTOYAGE BIB ____ 270F
outils plus produit



4072 BOMBE D'AIR BIB VE 4 ____ 60F
4073 FLUIDE NETTOYAGE BIB 56 ml ____ 95F

TELE AGRANDISSEURS
pour agrandir l'image de votre TV



Code
4152 BEAMSCOPE TS 16 ____ 850F
pour TV de 28 à 38 cm
4153 BEAMSCOPE TS 25 ____ 890F
pour TV de 38 à 46 cm
4154 BEAMSCOPE TS 30 ____ 995F
pour TV de 46 à 56 cm
4155 BEAMSCOPE TS 350 étrier ____ 1995F
pour TV de 56 à 66 cm
4156 BEAMSCOPE TS 351 trépied ____ 2290F
pour TV de 56 à 66 cm
4157 BEAMSCOPE TS 410 trépied ____ 2695F
pour TV plus de 66 cm

COMPLEMENTS OPTIQUES pour CAMERAS

Code
4233 Télé-converter Canon 1,4/46 ____ 1650F
pour caméras compactes
4176 Télé converter Canon 1,4/58 ____ 1850F
pour toutes caméras
4870 Télé-converter
Sony VCL1558A ____ 1090F
toutes caméras et camescopes
4065 Wide converter Canon 0,7/58 ____ 1190F
pour toutes caméras
4064 Wide Converter
SONY VCL 0758A ____ 1220F
4187 Ultra Wider Foca
série VII avec bague ____ 895F
toutes caméras et camescopes
4234 Doubleur monture C Canon ____ 790F
4809 Miroir d'angle Foca ____ 330F
Préciser à la commande le diamètre de votre objectif : Ø 46 à Ø 67.



SACS ET VALISES DE TRANSPORT
SACAR

Code
4162 Sac à dos SDV 300x130x300 ____ 690F
4163 Sac Jumbo Video
490x200x260 ____ 790F
4154 Valise métal pour portable et
caméra CVP2 360x245x335 ____ 950F
4160 Valise métal pour scope salon
CMS1 485x160x370 ____ 1190F
4161 Valise métal pour scope salon
CMS2 550x400x198 ____ 1290F
4189 Fotima Sac souple pour petit
matériel, modèle 1600 ____ 590F
5102 ITT Housse SB 2865 pour
vidéomovie 3865 ou 3875 ____ 605F

ACCESSOIRES BIB

Code
4078 Colleuse pour K7 video VE9 ____ 350F
4079 Adhésif de rechange ____ 40F
4071 Démagnétiseur/
Effaceur de K7 VE3 ____ 395F
4075 Kit entretien écran TV VE15 ____ 80F
4074 Kit nettoyage objectifs VE13 ____ 95F
4077 Kit de lettrage pour K7 VE17 ____ 78F

BATTERIES

Nous tenons en stock la plupart des batteries pour magnétoscopes et caméscopes.

Code **HITACHI**
4050 VT BP60E (série 6500) ____ 690F
4051 VT BP7A (série VT7S) ____ 690F
VT BP 200 (camescope) ____ 740F

JVC
4005 PBP1 (série 4100) ____ 690F
4000 NBP1 (série 2200 et 2650) ____ 740F
4001 NBP3 (série HRC3 et HRS10) ____ 640F
4002 NBP4 (série HRC3 et HRS10) ____ 740F
4003 NBP5 (série GRC1) ____ 490F
4004 NBP6 (série GRC1 et GRC2) ____ 576F
4843 NBP7 (série GRC2) ____ 690F
4069 NBP8 (série GRC2) ____ 740F
4004 ITT PB2865
(vidéomovie 3865/3875) ____ 576F
4237 THOMSON BP7
(série VP15 et VP25) ____ 640F
4076 SONY NP22 (pour CC.DV8) ____ 295F

Synchro Ciné Quartz, ceinture-batterie, grande autonomie, en cuir
4230 Modèle 5A ____ 2890F
4231 Modèle 7A ____ 3850F
4232 Modèle 10A ____ 4590F

Préciser l'appareil à brancher pour la fourniture du cordon adéquat.

Cordon adaptation de 235 à 380F

PIEDS

Code
4067 POSSO PX36V pour caméras légères haut. 1,5m, tête souple et crémaillère ____ 690F
4026 JVC SX 621 pour caméra jusqu'à 5kg, haut. 1,65, tête souple et crémaillère ____ F
4194 DOLLY pour 621 DL7 ____ 890F
4191 Caddy roulettes VELBON PV2 ____ 1290F

ACCESSOIRES
spécifiques des marques

HITACHI
4056 Housse VKC 2000 ____ 850F
4894 Housse VT7S ____ 850F
4053 Alimentation chargeur VTBA7 ____ 1350F
4052 Connecteur batterie VTBH7
pour (4053) ____ 85F
4893 Télécommande VRM7/VT7 ____ 430F
4055 Cordon allume-cigare ____ 260F

JVC
4014 Cordon VC430 2,5 (GX78) ____ 495F
4013 Cordon VC433
(GXN70 sur Beta) ____ 490F
4040 VC434 02 (toutes caméras
VHS sur Béta sauf GZS3) ____ 495F
4844 Alimentation chargeur AAV2
pour GRC1 et GRC2) ____ 1200F
4008 Alimentation ACP3
(HRC3 et HRS10) ____ 840F
4006 Chargeur BBP3
(HRC3 et HRS10) ____ 1540F
4009 Cordon allume-cigare APP1
(vidéomovie) ____ 590F
4010 Cordon allume-cigare APP3
(HRC3 et HRS10) ____ 350F
4011 Cordon allume-cigare APP4
(2650) ____ 380F
4027 Alimentation caméra sur
scope salon CAP25 ____ 1190F
4018 Housse CBP45 pour GZS3
et GZS5 ____ 450F
4090 Housse CB5010 (HRS10) ____ 780F
4028 Générateur de titres CGP50S
(GZS3 et Vidéomovie) ____ 1350F
4029 Générateur de titre CGP7
(GXN4 et GXN7) ____ 2200F
4020 Housse CBC7 (GXN4 - GXN7) ____ 490F
4043 Cordon GXN7 ____ 350F
4042 Cordon GZS3 ____ 350F
4017 Adaptateur cassette CP3 ____ 660F
4849 Passe-diapositives DPC70
(GXN70) ____ 1190F
4031 Bagues d'adaptation photo
sur GXN7 ____ 640F
préciser marque objectif photo
4024 Micro sup. MZ320 (mono) ____ 690F
4025 Micro sup. M212A (stéréo) ____ 990F
4885 Boîtier PIBD7 pour brancher tout appareil vidéo sur péritel, (fiches séparées BNC et DIN) ____ 280F
4044 Boîtier SWC73 pour Canal + et TV éteint sur scopes JVC, nouvelle génération (HRD140) ____ 870F

TELECOMMANDES
4037 RMC 75 (GXN70) ____ 170F
4038 RMP1 (Vidéomovie) ____ 120F
4035 RMP10 (HRS10) ____ 350F
4046 RMP2200 ____ 290F
4255 RMP3 (HRC3) ____ 210F
4036 RMP4 (GZS3 et 5) ____ 230F
4259 RMP53 (BR6400) ____ 1350F
RMP54 (BR6400 infrarouge) ____ 1590F
4045 RMP3330 ____ 120F
4021 Sangles pour GXN7 (SSC7) ____ 230F
4030 Livre transfert S8
ou diapo TAC300 ____ 690F
4023 Support micro TL37 ____ 150F
4047 Ecouteur TP1 ____ 95F
4057 Epaulière VAC70
pour GXN70 ____ 210F
4019 Valise CBC70 pour GXN70 ____ 850F
4012 Cordon copie d'après
Vidéomovie, universel VCP1 ____ 270F
4848 Cordon copie d'après
Vidéomovie, Peritel VCPP ____ 240F
4847 Cordon copie d'après
Vidéomovie, Portable VCV810 ____ 200F
4845 Cordon copie d'après
Vidéomovie, rallonge VCP2 ____ 240F
4831 Cordon adaptation boîtier
SWC73 VC15P (Péri/Péri) ____ 329F
4015 Adaptateur VCP147
(TU26 ou AAP26 sur 2200) ____ 450F
4016 Adaptateur VCP714
(TU22 ou AAP22 sur 2650) ____ 450F
4022 Ceinture WKP3 (HRC3) ____ 490F

SONY
4876 AC P85
Alimentation CCDV8 ____ 980F
4869 AC V8
Alim./transcodeur Pal/Secam ____ 3500F
4877 Cordon allume-cigare DCP85 ____ 330F
Raccord DCP85 ____ 80F
4878 Table de montage RME100V ____ 1750F
4866 Raccord RME 100 Beta ____ 260F
4884 Raccord RME 100 VHS ____ 260F
4879 Crosse VCT 80 ____ 339F
4880 Télécommande RM84 ____ 570F
4882 Micro zoom ECMZ200 ____ 920F
4874 Housse arrière CCDV8 LCV85 ____ 470F
4873 LCV 805 Valise CCDV8 ____ 1220F
4875 LCV 8501 sacoche CCDV8 ____ 750F
4881 Cordon Peritel pour CCDV8
VMC2104 ____ 295F
4891 Kit Filtres Ø52 pour CCDV8 ____ 250F
4165 Valise LC370
(HVC 4000 + SLF1) ____ 1350F

PANASONIC
4061 Alimentation NVB13 ____ 1190F
4060 Batterie CS2012 ____ 690F
4062 Allume cigare NVC 12 ____ 270F

CORDONS SPECIALISES

4270 Adaptateur DIN fem.
2 RCA male ____ 35F
4104 Adaptateur métallique vidéo
(BNC - RCA - PL)
préciser conversion ____ 45F
4170 Raccord 3,5 fem. - 6,35 male ____ 25F
4168 Raccord 6,35 - Din 5BR
casque Telefunken ____ 59F
4261 Raccord double jack 3,5 ____ 49F
4260 Raccord double jack 6,35 ____ 59F
4258 Raccord double Din 5BR ____ 59F
4167 Cordon 1 paire RCA ____ 45F
4851 Cordon secteur K7 ____ 25F
4116 Cordon vidéo 1,50m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) ____ 85F
4274 Cordon vidéo 5m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) ____ 120F
4105 Cordon vidéo 10m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) ____ 250F
4102 Rallonge caméra 10m ____ 450F
4103 Rallonge caméra 20m ____ 590F
4115 Rallonge Péritel 3m ____ 450F
4273 Rallonge Péritel 5m ____ 550F
4084 Kit Péritel universel ____ 219F
4085 Kit copie universel ____ 189F
4096 Cordon Péritel/Péritel droit ____ 120F
4097 Cordon Péritel/Péritel croisé ____ 120F
4842 Cordon Péritel/Péritel stéréo ____ 350F
4095 Kit Péritel universel stéréo ____ 330F
Kit copie universel stéréo ____ 295F
4098 Kit Péritel 3m ____ 450F
4099 Kit Péritel 10m ____ 590F
4841 Cordon Péritel 4 RCA
(Akai, Hitachi, C+) ____ 149F
4094 Cordon Péritel 7 BR
Telefunken ____ 330F
4092 Cordon Péritel 6 BR
Telefunken ____ 330F
4093 Cordon Péritel 6 BR
spécial enregistrement ____ 490F
4091 Kit copie 7BR Telefunken ____ 330F
4090 Kit copie 6BR Telefunken ____ 330F
4106 Cordon EIAJ-EIAJ 8BR ____ 350F
4108 Cordon EIAJ-Péritel ____ 350F
4107 Cordon EIAJ-Universel ____ 350F
4888 Cordon EIAJ-EIAJ 10m ____ 590F
4100 Cordon d'origine 8BR-10BR
(GX 88) ____ 350F
4101 Cordon d'origine 12BR-10BR
(S100) ____ 390F
4114 Cordon allume-cigare 4BR
(1re génération) ____ 235F
4113 Cordon allume-cigare 8BR
(série 2200 JVC) ____ 235F
4068 Adaptateur cordon caméra Beta
sur VHS CMA1010 ____ 590F
4040 Adaptateur cordon caméra VHS
sur Beta VC43402 ____ 495F

BRANCHEMENTS POUR CANAL+

4085 Cordon standard
universel CP20 ____ 149F
4121 Cordon standard
Péritel CP10 ____ 149F
4123 Cordon V2000
5BR-6BR CP30 ____ 149F
4124 Cordon Telefunken 7BR CP40 ____ 149F
4089 MTC+ cordon spécial scope
compatible type JVC 455 ____ 450F
4119 MT3P cordon spécial scope
compatible type JVC 140 ____ 450F
4059 AC+ boîtier spécial scope
compatible type Akai, Hitachi ____ 380F
4058 AC 100 cordon complément AC+
pour JVC, Thomson, etc ____ 70F

BOITIERS DE CONVERSION TRANSCODAGE AMPLIS CORRECTEURS

4081 Kit copie ampli ITC A2V ____ 695F
4082 Kit Péritel Ampli ITC A3V ____ 695F
4048 Ampli vidéo correcteur
(gain, contours) ACV108 ____ 695F
5500 Processeur VISIODATA AVX10
(12 sorties) (correcteur gain, contours, synchro) ____ 5490F
SHOWTIME 7005 ampli correcteur pro
(gain, synchro, contours, indicateurs de niveau) ____ 9400F
4251 Transcodeur CGV PS100
Pal/Secam ____ 1650F
4251 Convertisseur CGV PS90 Pal/Secam
pour recevoir émissions Pal
sur TV Secam ____ 1590F
Transcodeur CGV SP10
Secam/Pal ____ 1790F

INTERFACES CGV
4253 PHS 60 2S Péritel RVB/Secam
UHF et composite ____ 790F
4254 PVP 80 Pal composite/Péritel
RVB ____ 795F
4241 VAL 100 Composite Secam/Secam
UHF France ____ 590F
4892 VAL 100 Export, le même mais sortie
Secam K' ou BG ____ 690F
4080 Périmatique 3000 3 entrées Péritel/
1 sortie Péritel ____ 795F
4110 RS80 BVI01 2 entrées Péritel/
1 sortie Péritel 21BR ____ 950F
4272 RS80 BVI03 2 entrées Péritel
amplifiées Vidéo-Info ____ 590F
4111 RS80 BVI02 4 entrées Péritel
1 sortie Péritel 21BR avec système de
copie entre 2 entrées ____ 1850F
4236 3M Péricom 1000, 7 entrées
dont 2 vidéo sur 1 sortie ____ 1850F
4088 Péri 1000, 2 entrées Péritel,
1 Canal+, 1 scope + copie ____ 350F

ANTENNES et ACCESSOIRES ANTENNES

4259 Antenne intérieure
télescopique Zehnder ____ 85F
4127 Antenne intérieure amplifiée
Golden Technica 32dB ____ 450F
4133 Antenne de toit
VHF Canal+, 3 éléments ____ 140F
4134 Antenne de toit
VHF Canal+, 7 éléments ____ 280F
4135 Antenne de toit
VHF Canal+, 10 éléments ____ 350F
4130 Antenne de toit
UHF Lambda 3 éléments ____ 350F
4131 Antenne de toit
UHF Lambda 9 éléments ____ 490F
4132 Antenne de toit
UHF Yagi 22 éléments ____ 490F
4140 Coupleur VHF/UHF ____ 75F
4141 Séparateur VHF/UHF ____ 110F
4137 Répartiteur 3 directions ____ 90F
4136 Répartiteur 2 directions ____ 110F
4841 Péritel - 4 RCA pour Hitachi,
Akai, Mitsubishi ____ 149F
4250 Boîtier CGV Canal+
(pour TV sans Péritel) ____ 1390F
4138 Préampli 35dB ____ 590F
4139 Alimentation pour préampli ____ 250F
Atténuateur 6, 10, 20dB
(4145 - 4146 - 4147) ____ 19F
4148 Atténuateur variable 0-20dB ____ 295F
4143 Té antenne ____

DIVERS

4172 Alimentation 220V 3-6-9-12V
300 mA ____ 100F
4173 Alimentation 220V 3-6-9-12V
500 mA ____ 115F
4886 Alimentation 220V 3-6-9-12V
1A ____ 295F
4086 Cassette alarme VHS ____ 290F
4889 Démagnétiseur de têtes vidéo
et audio DEM1 ____ 190F
Feuillets DECADRY or pour titrer cassettes
la feuille ____ 9F
4840 Housse protection
pour magnétoscope salon ____ 99F
4210 Rembobineuse KONTAKT
VHS double sens ____ 590F
4860 Rembobineuse KONTAKT
BETA double sens ____ 590F
4830 Meuble bibliothèque
100 cassettes ____ 495F
4243 Meuble à 3 tiroirs
VIDEO 30 (30 cassettes) ____ 550F

ECLAIRAGE ET TRANSFERTS DIAPO ou S8/VIDEO

4180 Torche 1000W
KAISER 3001 ventilée ____ 590F
4240 Torche 2000W
REFLECTO 2011 ventilée
4 volets ____ 985F
4257 Lampe GX 635,
220V, 1000W ____ 90F
4181 Pied de torche
KAISER NANO ____ 490F
Transfert livre optique JVC TAC300 ____ 690F
4182 Transfert Ravnox RV1000 ____ 1650F

MATERIEL VIDEO

TELEVISEURS

Code
5708 ITT 3125 F, Pal/Secam européen,
37 cm ____ 3790F
5806 ITT 3536 F, Pal/Secam européen,
64 cm, coins carrés,
99 canaux ____ 5661F
5711 ITT 3725 F, Pal/Secam européen,
67 cm, stéréo, 30 canaux ____ 5122F
5018 PIONNEER SV 2801, Pal/Secam,
70 cm, coins carrés, stéréo,
noir ____ 8290F
PIONNEER AMPLITUDE 70
meuble avec TV Pal/Secam, 70 cm,
stéréo et 2 enceintes HIFI ____ 11400F
5608 PIONNEER AMPLITUDE 55
meuble avec TV Pal/Secam 56 cm,
stéréo, 2 enceintes HIFI ____ 9500F
5000 SONY KV 1412F
36 cm, Trinitron, Secam ____ 3850F
5001 SONY KV 1882F
44 cm, Trinitron, Secam ____ 4690F
5605 SONY KV 2092FE
51 cm, Trinitron, Pal/Secam ____ 5890F
5005 SONY KV 2215FE
56 cm, Trinitron, Pal/Secam ____ 5990F
5009 SONY KV 2230FE
56 cm, Trinitron, Pal/Secam,
stéréo, NV, sans HP ____ 7250F
5002 SONY KV 2730FE
67 cm, Trinitron, Pal/Secam,
stéréo, NV, sans HP ____ 7875F
5607 SONY KV 2762FE
67 cm, Trinitron, Pal/Secam,
mono ____ 6890F
5020 SONY KV 2764FE
67 cm, Trinitron, Pal/Secam,
stéréo, monobloc ____ 7950F
5003 SONY KV 2252F Profeelstar
stéréo, Secam, 56 cm,
lecture Pal ____ 6477F
5609 SONY KV2252FE Profeelstar,
stéréo, Pal/Secam, 56 cm ____ 7950F
5011 Enceintes pour 2230, SS 2232
la paire ____ 640F
5004 Enceintes pour 2730, SS 2732
la paire ____ 790F
5010 Moniteur PROFEEL KX 20 PS1
sans HP, tristandard ____ 6350F
5012 Moniteur PROFEEL KX 27 PS1
sans HP, tristandard ____ 9900F
Tuner VTX 100 M
tristandard ____ 4900F
5017 Enceintes pour KX 20, la paire ____ 615F
5016 Enceintes pour KX 27, la paire ____ 890F
5013 Meuble pour système
PROFEEL KX 20, SU 160 ____ 1690F
5014 Meuble pour système
PROFEEL KX 27, SU 170 ____ 1790F

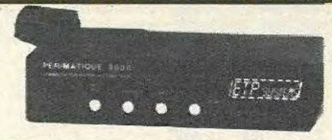
CAMERAS

Code **JVC**
5038 GXN4S Newvicon 1/2"
10 lux, manuelle ____ 7400F
5039 GXN7S Newvicon 1/2"
7 lux, autofocus ____ 8990F
5040 GXN70S Newvicon 2/3"
10 lux autofocus,, générateur
de titres, zoom 8,5x ____ 11500F

BOITIER DE REPARTITION PERITEL PERIMATIQUE 3000

Ce boitier permet de relier de façon PERMANENTE différents appareils (magnétoscope, décodeur Canal Plus, jeu vidéo, microordinateur, ampli HIFI, etc...)





A2V KIT DE COPIE UNIVERSEL

entre 2 scopes avec régénérateur de niveau d'enregistrement et de contour d'image. **695F**

A chaque extrémité du cordon, différentes prises pour se raccorder aux différents modèles de VHS

A3V KIT DE CORDON PERITEL

universel avec régénérateur de niveau d'enregistrement et de contour d'image. **695F**

D'un côté du cordon, une Péritel, de l'autre côté, différentes prises pour se raccorder aux différents modèles de VHS

Enregistrez CANAL PLUS en regardant un autre programme

BOITIER AC+ 380F

L'adaptation de notre module AC+ vous permettra :
- d'enregistrer Canal Plus en regardant un autre programme
- d'enregistrer un programme télé en regardant Canal Plus
- d'enregistrer Canal Plus sans regarder la télé (même éteinte)

L'adaptateur AC+ est livré avec :
- un cordon de liaison Péritel mâle à relier à votre poste de TV
- une prise Péritel femelle pour brancher la prise mâle venant du décodeur Canal Plus
- 4 prises RCA mâles (cinch) qui seront branchées sue votre tuner de magnétoscope.

Dans le cas où vos entrée et sortie vidéo sont de type BNC, demandez des adaptateurs BNC/RCA.

Si votre magnétoscope est muni d'une prise DIN vidéo/audio, demandez l'adaptateur ITC RCA/DIN de référence AC 100 (non fournis).

Kit RACCORD AC 100 70F

Sélectionner les adaptateurs en fonction du standard de vos appareils.

ANTENNE AMPLIFIÉE INTÉRIEURE OMENEX





L'antenne électrique OMENEX est indispensable pour tous ceux qui connaissent une réception difficile en TV ou vidéo, ou qui souhaitent plus simplement améliorer leurs enregistrements. Lorsque l'on sait l'importance de la puissance du signal dans l'enregistrement vidéo, on peut s'étonner qu'aussi peu de gens utilisent des antennes électroniques en France. Voici, à notre sens, les utilisations principales de cette antenne : mauvaise réception ou impossibilité d'installer une antenne extérieure ; réception de TV libres avec possibilité d'orienter immédiatement l'antenne vers l'émetteur. En effet, votre antenne de toit est orientée vers l'émetteur de TDF et ne peut que très difficilement recevoir d'autres émetteurs ; caravane, 2e poste TV, utilisation à la campagne etc... image vidéo moyenne, principalement sur la 3e chaîne ; émetteur éloigné, antenne collective médiocre etc... ; réception radio FM.

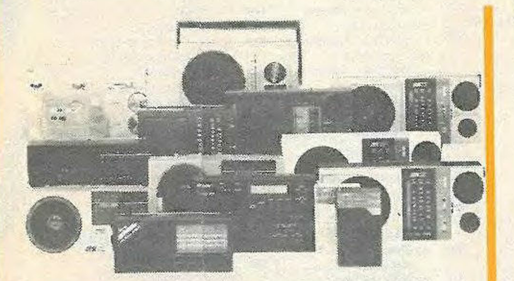
Caractéristiques techniques : bande passante VHF : 50/250 Mhz - Bande passante UHF : 470/900 Mhz - Gain VHF : 10 dB - Gain total réglable UHF : 0 à 30 dB - Consommation : 30 mA - Alimentation : 220 V.

450F



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

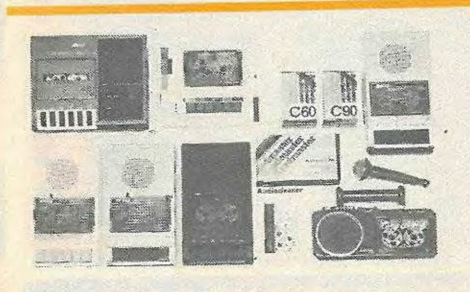
Dpt HI FI



LES TRANSISTORS AUDIOSONIC

D'un rapport qualité/prix imbattable, ils sont garantis deux ans par GENERAL. M. FRESSON, notre responsable SON sera heureux de vous faire une démonstration de leurs qualités.

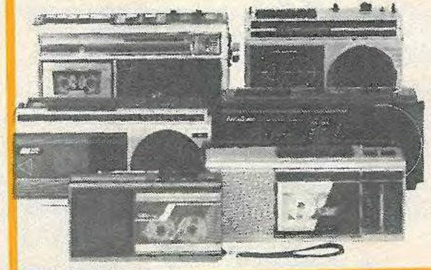
	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	PRISE CASQUE	PO	FM	FM/STEREO	GO	OC
TK 304	69F	Noir Blanc	●		●		●			
TK 301	119F	Noir	●		●	●	●		●	
TK 329	159F	Noir	●	●	●	●	●		●	
TK 341	189F	Bronze	●	●	●	●	●		●	
TK 331	199F	Champ. Noir	●	●	●	●	●		●	
TK 338	229F	Rouge Blanc Bleu	●	●	●	●	●		●	
TK 322 CB	259F		●		●		●			CB
TK 334	299F	Argent	●	●	●	●	●		●	●



LES RADIOS K7 MONO AUDIOSONIC

Présentation très moderne. Excellente musicalité et petit prix.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	GO/FM	PO/FM	PO/GO/OC/FM	2 HP	COMPTEUR	IND. PUIS. LED
TB 7860	269F	Rouge Noir Bleu Blanc	●					
TB 7891	329F	Argent		●				
TB 7883	359F	Argent			●			
TB 7893	379F	Noir			●			
TB 7840	649F	Argent				●	●	●



LES MAGNETOS K7 AUDIOSONIC

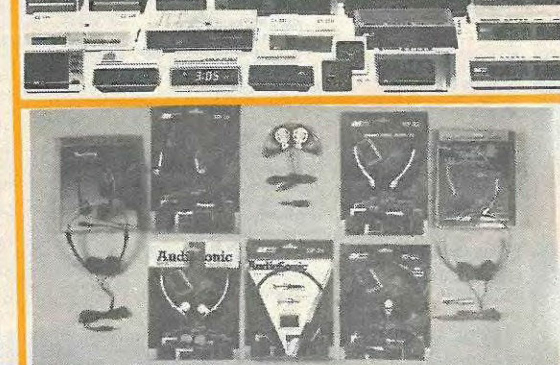
Des produits solides et sans histoire. GARANTIE 1 AN.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	MICRO INCORPORE	ARRET AUTO	REGL.AUTO ENREGIS	COMPTEUR	PROPECT. CHARGT
CT 171	209F	Argent	●	●	●	●	●		
SV 667 sans HP pour micro	239F	Argent	●	●		●	●	●	●
SV 670	259F	Noir Rouge	●	●		●	●	●	●
AF 52 (pocket)	269F	Noir Blanc Rouge	●	●	●	●	●	●	●
CT 125	279F	Rouge	●	●	●	●	●	●	●

LES RADIOS REVEILS AUDIOSONIC

GENERAL ne fait pas les choses à moitié ! Nous disposons d'une sélection de 10 modèles qui devraient satisfaire les plus exigeants.

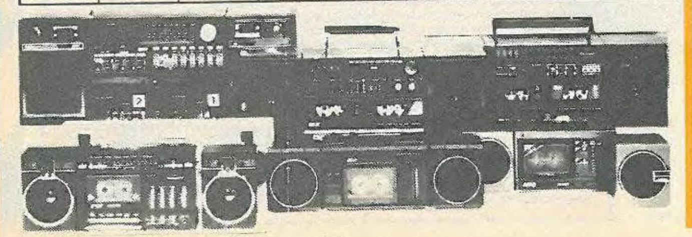
	PRIX	COULEUR au CHOIX	REGLAGE VOLUME	PO	FM	GO	CADRAN LUMINEUX	DISPLAY VERT	DISPLAY ROUGE	REGLAGE LUMIERE	ALARME	POUSSOIR SOMMEIL	DC BACK-UP
CL 341	149F	Rouge Argent			●	●			●		●	●	
CL 350	189F	Noir Blanc	●		●	●					●	●	●
CL 343	199F	Blanc	●	●	●	●	●				●	●	●
CL 349	219F	Argent	●	●	●	●			●		●	●	●
CL 345	239F	Blanc Argent Noir Rouge	●	●	●	●	●		●		●	●	●
CL 445	249F	Champ.	●	●	●	●	●	●			●	●	●
CL 351	249F	Noir Blanc Argent	●	●	●	●	●				●	●	●
ECR 88	249F	Argent	●	●	●	●	●				●	●	●
CL 765 + LECTEUR K7	399F	Champ.	●	●	●	●	●		●		●	●	●
CL 760 + Lect/Enreg K7	499F	Champ.	●	●	●	●	●		●		●	●	●



LES MINI-COMPOS STEREO AUDIOSONIC

Le stade intermédiaire entre le radio-cassette et la chaine hihi. Caractéristique numéro un des "mini-compos" : les enceintes sont détachables. La présentation des différents modèles est particulièrement réussie.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PUIS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISATEUR	PRISE MIC. SUP.	PO/FM STEREO	GO	OC	INTER.Mono-Stéréo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONIS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	DUPLIC. RAPIDE	SELECT. CHROME	SELECT. METAL	EJECTION DOUCE	COMPTEUR	INDIC.LED.ENR/LECT	INTERRUPT. PAUSE
TBS 8263	699F	Noir				●	●	●	●		●	●							●		
TBS 8230 4 HP	799F	Noir				●	●	●	●												
TBS 8800 6 HP	899F	Gris				●	●	●	●		●	●							●		
TBS 8200 4 HP	1199F	Rouge Blanc Gris		●		●	●	●	●		●	●					●	●	●	●	●
TBS 8350 6 HP	1690F	Noir	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●



LES BALADEURS AUDIOSONIC

"Un rapport qualité-prix imbattable... et nous offrons une garantie totale d'un an. Superbe présentation. Mécanismes de précision."

CT 133 .... **149F**
Coloris : blanc ou noir - cassette - pince ceinture - casque ultra-léger. Design superbe.

CT 134F **149F**
Coloris : blanc - cassette - casque ultra léger - Présentation classique.

CT 137 .... **169F**
Coloris : blanc - cassette - 2 prises casque - dispositif anti-pleurage. Casque ultra léger.

CT 135 .... **259F**
Coloris : argent - cassette - égaliseur 3 curseurs. Casque ultra léger.

CT 136 .... **299F**
Coloris : blanc - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM).

CT 146 .... **349F**
Coloris : noir - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM) - 2 enceintes + 1 poignée + casque.

CTP 830 .... **419F**
Coloris : rouge - cassette + tourne-disque. Casque ultra léger.

LES ACCESSOIRES BALADEURS

Les enceintes amplifiées

SB 18 .... **199F** la paire
2 enceintes verticales avec 2 HP - ampli intégré 2x3w avec indicateur de niveau piles - cordon casque fourni pour branchement sur n'importe quel baladeur.

SB 15 .... **189F** la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w - indicateur de niveau batterie - arrêt automatique - cordon de liaison universel pour tout type de baladeur.

VS 6 .... **269F** la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w indicateur piles - cordon liaison universel.

SB 13 .... **299F** la paire
Sac + 2 enceintes ampli intégré 2x3w - compartiment baladeurs - indicateur piles - arrêt automatique.

Les enceintes sans ampli

SB 14 2 mini enceintes **99F** la paire

SB 16 .... **149F** la paire
2 mini enceintes portefeuille

SB 17 .... **149F** la paire
2 mini enceintes téléscopiques dans un boitier.

SB 10 .... **199F** la paire
2 mini enceintes Bass Reflex. Excellent rendu des graves.

LES CASQUES BALADEURS

HP 21 Casque ultra léger **39F**

HP 25 Ecouteurs stéréo. **39F**

HP 23 Casque/réglage volume **99F**

HP 24 .... **99F**
Casque + jack hifi supplémentaire

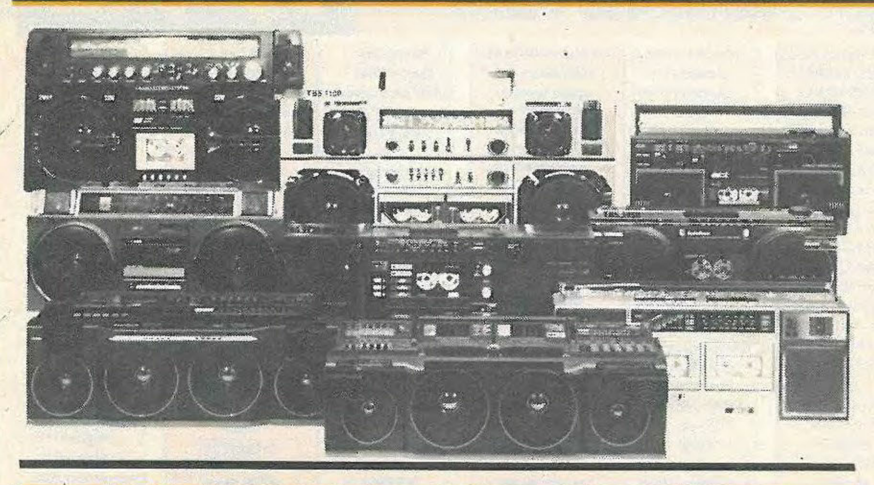
HP 20 .... **69F**
Casque pliant avec boite cassette.

HP 19 .... **119F**
Casque pliant avec support



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Hi Fi



LES AUTORADIOS ET LECTEURS DE CASSETTES AUDIOSONIC

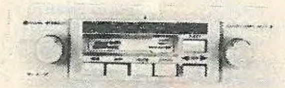
Un gamme fiable, complète et très musicale pour un prix stupéfiant

CSR 1530F — **399F**
Autoradio PO/GO/FM, sans cassette, stéréo 2x7W.

CSR 1430 F — **499F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur de cassettes stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Tonalité progressive/Balance. Recherche au choix par commutateur des émetteurs faibles et éloignés ou proches et puissants. Présentation noire ou argent.



CSR 3530 F — **899F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur cassette auto-reverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Voyant indicateur. Sélecteur mono/stéréo. Tonalité progressive. Balance. Présentation noire ou silver. Dimensions : 17,8x14x4,4cm. Normes DIN.



CSR 5730 F — **899F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Affichage digital de la fréquence. Eclairage de nuit du cadran et des boutons. Revient à la mise en route sur la dernière fréquence affichée. Présentation Flat Nose. Couleur noire. Tonalité progressive/Balance. Dimensions 17,8x12x4,4 cm (normes DIN).

CSR 4030F — **949F**
Autoradio GO/FM stéréo avec booster et égalisateur. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo autoreverse. Suppression de bruit ASO. Interrupteur mono/stéréo. Egalisateur qui couvre 5 gammes de fréquence. Tonalité progessive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x14,5x4,4 cm (normes DIN).



CSR 4430F — **999F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x8W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage digital de la fréquence. Affichage heures et minutes. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15,5x4,9cm (normes DIN).



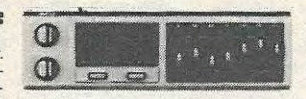
CSR 4530F — **1499F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x25W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage digital de la fréquence. Mémoire. Affichage des heures et des minutes. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15,5x4,9 cm (normes DIN).

CR 15 — **399F**
Lecteur de cassette stéréo sans radio. Autoreverse. Noir. 2x5W. Avance rapide. Ejection.

COMPLEMENTS AUTORADIO AUDIOSONIC

EGALISATEUR/BOOSTER ST4 — **349F**
Egalisateur booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur antifading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avants et arrières. Indications LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x30W. Courbe de réponse 20-20.000Hz. Dimensions 15,6x14x2,2cm.

EGALISATEUR/BOOSTER ST5 — **699F**
Booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur anti-fading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avants et arrières. Indication LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x25W. Courbe de fréquence 20-20.000Hz. Dimensions 16x14,4x5,2cm



HAUT PARLEURS

CS 400 — **399F** la paire
HP sabot. 3 voies. 30W.

CS 405 — **499F** la paire
Boitier étrier, 3V. 50W.

CS 420 — **489F** la paire
Boitier tweeter articulé étrier. 2V. 50W.

CS 425 — **589F** la paire
Boitier twiter articulé étrier. 3V. 60W.

CS 435 — **289F** la paire
Mini boitier tweeter. 30W.

CS 439 — **169F** la paire
HP encastrable. Diam. 100. 40W

CS 441 — **349F** la paire
HP encastrable. Diam. 130. 3 voies, normalisé, 30W.

CS 442 — **159F** la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

CS 444 — **159F** la paire
HP encastrable 9x15. 2 voies. 20W.

CS 446F — **149F** la paire
Hp encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

CS 447 — **199F** la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 40W.

CS 455 — **279F** la paire
HP sabot. 2 voies. 30W.

CS 460 — **249F** la paire
Mini boitier bicone. 30W.

CS 470 — **299F** la paire
Boitier convertible. 3 voies. 30W.

CS 471 — **299F** la paire
Boitier. 3 voies. 60W

CS 476 — **249F** la paire
Boitier. 2 voies. 40W.

CS 475 — **249F** la paire
Boitier. 2 voies. 30W.

CS 809 — **99F** la paire
HP boitier simple. 8W

ANTENNES AUTO

X 4110 — **39F**
Antenne d'aile

X 430 — **69F**
Antenne caoutchouc

X 740 — **139F**
Antenne électronique avec préampli

X 5100 — **159F**
Antenne électrique semi-automatique.

LES RADIOS K7 STEREO AUDIOSONIC

La catégorie REINE pour AUDIOSONIC. Pas moins de 15 modèles bien différenciés. Il y en a pour tous les goûts.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PUIS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISEUR	PRISE MIC. SUP.	PRISE HP SUP.	PO/FM STEREO	GO	OC	INTER.Mono-Stéréo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONIS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	AUTO REVERSE
TBS 4230	499F	Champ.				●		●	●			●				
TBS 3710	539F	Noir				●	●	●	●			●				
TBS 2230	579F	Argent				●	●	●	●			●				
TBS 2310 4 HP	599F	Noir Or				●	●	●	●		●	●				
TBS 3830	699F	Argent	●			●	●	●	●		●	●				
TBS 2830 4 HP	739F	Rouge Bleu Blanc		●		●	●	●	●		●	●				
TBS 3810	719F	Noir				●	●	●	●	●	●	●				
TBS 9110	791F	Argent				●	●	●	●			●		●		
TBS 3820	899F	Noir				●	●	●	●	●						
TBS 2950	899F	Argent				●	●	●	●							●
TBS 9310 4 HP	999F	Noir				●	●	●	●	●		●		●		
TBS 9220 2x5W	1149F	Argent	●			●	●	●	●					●		
TBS 9900 4 HP	1399F		●	●		●	●	●	●		●	●	●	●	●	

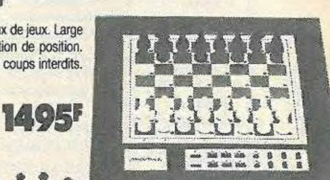
LES JEUX D'ECHECS MULTITECH

CHESSMAN I — **359F**
8 niveaux de jeu (même niveau tournoi). Fait le roque, la prise en passant et la promotion des pions. Pat. Echec. Echet et mat annoncement. Il résoud des problèmes de mat en 3 coups. Portatif. Fonctionne avec une pile 9V.

CHESSMAN II — **699F**
Permet de changer de niveau en cours de jeu. Permet la prise en passant, le roque et la promotion des pièces. 8 niveaux de jeu avec 1 niveau tournoi. Pat. Echec. Echec et mat annoncement. Résoud des mats en 2 coups. 6 piles de 1,5V.



CC 009 — **999F**
Jeu d'echec électronique de sac. 16 niveaux de jeux. Large éventail d'ouvertures en mémoire. Vérification de position. Possibilité de revenir en arrière. Refuse les coups interdits. Résoud des mats en 4 coups.

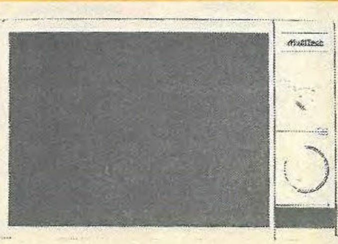


CC 006 — **1495F**
Présentation luxueuse. 12 niveaux de jeu. Possibilité de changer de niveau en cours de partie. Large choix d'ouvertures en mémoire. Résoud les mat en 4 coups.

FOUR MICRO ONDES MULTITECH DMR 602

Qui dit mieux en rapport qualité/prix ? Cuisson rapide : puissance de sortie 500W. Décongélation : puissance de sortie 200W. Minuteur 35mn. Plateau tournant. Volume intérieur 18 litres. Consommation 980W. 220V. Dimensions intérieures : 300 x 298 x 202 mm. Dimensions extérieures : 462 x 328 x 309 mm. Poids 17 kg.

1499F





10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

+ de 700 FILMS VHS neufs à la vente

79F pièce

Opération Chocolat
King Kong contre Godzilla
Les caids de l'arnaque
La chasse sauvage du roi Stakh
Le charme discret de la bourgeoisie
La Voie Lactée
Le risque de vivre
S.O.S. Danger Uranium
Family Rock
Martin Soldat
Le Zombie venu d'ailleurs
Une anglaise romantique
Le grand embouteillage
Alice ou la dernière fugue
Felicity
Remi N°1
Remi N°2
Remi N°3
Remi N°4
Remi N°5
Remi N°6
La cavale
Faites donc plaisir aux amis
Faites sauter la banque
Les ringards
Julie pot de colle
L'empreinte des geants
Les demoiselles de Rochefort
L'astragale
Le viol
Docteur Françoise Gailland
La folle cavale
Tarentulas
L'aventure de la vie
Les maîtres du temps
L'affaire Nina B
La ballade du soldat
Le comte de Monte Cristo (1ère partie)
Le comte de Monte Cristo (2e partie)
Le 5 et la peau
Les tziganes s'en vont aux cieux
Un accident de chasse
Suicides
Dragon blanc contre dragon noir
La résurrection du dragon
La main noire de Shantung
Vous habitez chez vos parents ?
L'araignée d'eau
Dallax
Dallax en Bavière
Draculax
Docteur Love
Jamaix plus encore
Colombox
American Taboo
Personne n'est parfait
Les 7 magnifiques
Strike force
Satan's school
Le colosse de Hong Kong
Le mystère du Boeing 747
Nuit d'amour
Fruit défendu
Golden blonde
Jeunes filles
Désir au bout du chemin
Chasseurs de sang
Suceurs de sang
Charognard
L'incroyable maître du Kung Fu
Spectreman (Satan arrive)
Spectreman (Terreur dans la ville nouvelle)
On m'appelle King
La vengeance est un plat qui se mange froid
Dans la poussière du soleil
Jungle 2000
Invasion planète X
Le comte de Monte Cristo (3e partie)

Riches et garces
L'ennemi N°1 du FBI
Le karateka démoniaque
Les huit invincibles du Kung Fu
Shaolin et les hommes de bronze
Les héros meurent jeunes
Patricia
Le jardinier
La bougeoise en délire
Les vicieuses petites anglaises
L'affamée du plaisir
Long week end
Le passager de la pluie
Adieu l'ami
L'esclave de Satan
L'année prochaine si tout va bien
La griffe et la dent
James Brown in live
Partouzes perverses
Erotico blues
Débordements pervers
Vice et perversions
L'arbre aux sabots 1ère partie
L'arbre aux sabots 2e partie
Nuits sadiques
Le journal d'une femme de chambre
Par devant par derrière
Le loup de Chine
Quand passent les cigognes
Un vice de famille
Indecences
Le cuirassé Potemkine
Le destin d'un homme
La menace
Partouzes perverses (alcove)
Eva et l'amour
Sex sauvage
Apotheose porno
Introduction à la hussarde
Cuissardes
Bachelières en chaleur
Phantasmes
Maryline
Fais moi tout
Chloe l'obsédée sexuelle
Erotiques passions
Jouis par derrière
Rage porno
Jouissances profondes
Couples pour partouzes
Perversions très cochonnes
J'ai pas de culotte
Coupes toi les ongles et passes moi le beurre
L'œil et fantasmes sexuels
Les pornocrates
Cuisses entr'ouvertes
Viens je suis chaude
Percée l'invincible
Le flambeur
Tunnel
2020 Texas Gladiators
Ombre sanguinaire
Ines la novice
Kung Fu Hara Kiri
L'assasin à tué deux fois
La vengeance de Zapper
J'ai tué Raspoutine
La grande Mafia
Les vacanciers
On m'appelle Zapper
Sex and Stars
L'homme à la Buick
Christine
La peau de Torpedo
Rue Haute
Comme un pot de fraises
Sacrifice
Du Rififi à Paname
Le tatoué
Terreur dans le ciel
Le soleil des voyous
L'auvergnat et l'autobus
Le jardinier d'Argenteuil

Monsieur le P.D.G.
Aveux spontanés
La fiancée de la mort
Nympho. en détresse
Chattes perverses
La chair en folie
Orgies à trois
Carroussel de l'amour
Sexations
Folie sexuelles
Moscou ne croit pas aux larmes
CVX N° 1
CVX N° 2
CVX N° 3
CVX N° 4
CVX N° 5
CVX N° 6
CVX N° 7
CVX N° 8
CVX N° 9
CVX N° 10
Les amours particulières ou malaise
John Fever
Les déchirées
Le nid de gentilhommes
Octobre
Les chevaux de feu
La bataille de Berlin
Alexandre Newski
La mère
Les treize
La grève
La dame au petit chien
Les marins de Kronstadt
Bill
La ligne générale
Siberiade 1ère partie
Siberiade 2e partie
Anna Karenine
Ivan le terrible 1ère partie
Ivan le terrible 2e partie
Partition inachevée pour piano mécanique
Le blanc, le jaune le noir
Compte à rebours
Le territoire des autres
Violette Nozière
Le fantome de la liberté
L'amérique insolite
Cet obscur objet du désir
Opération intrepide
La course du lièvre à travers les champs
Viol sans issue
Lutte féroce à Shaolin
Mac Vicar
L'incendie de la honte
Contact
Quelques jours de la vie d'Oblomov
Donna Summer
Oncle Vania
La moisson
Crimes et chatiments
Des cliques et des claques
Maigret voit rouge
Tonnerre de Dieu
Frères Jacques
Ants (les fourmis)
Le deuxième souffle
Le divorcement
Laura, les ombres de l'été
Aloise
Exhibition N° 1
Exhibition n° 2
La femme spectacle
Johnny Halliday (par Reichenbach)
Le samourai
Tendres cousines
Le loup garou de Londres
On m'appelle Malabar
200 000 dollars en cavale
La carrière d'une femme de chambre
Jacques Brel
Georges Brassens
Johnny Halliday au Palais des Sports
Barbara à Pantin
Elton John
Diva

A nous les petites anglaises
Attention les yeux
Plume d'élan N° 1
Plume d'élan N° 2
Plume d'élan N° 3
Les liens de sang
On a tué Kennedy
La petite fille au bout du chemin
Dersou Ouzala
L'éveil d'Emily
Lola Montes
Dar Robinson
La maison des Bories
Le trou
Le coup de sirocco
Goto ile de l'amour
Hiroshima mon amour
Conte immoraux
La bête
Quai des brumes
Muriel
Les enfants du Diable
Masculin féminin
Vengeance puissance 4
Le triomphe d'un homme nommé cheval
Le serpent de la mort
La secte du futur
Monclar, rendez-vous de l'horreur
La main d'acier
L'amour fou de Sina Wolf
L'empire de la passion
La ferme de la terreur
Monte là-dessus
Ambisexe
Aventure extra-conjugale
L'attentat
Bel ordure
Candy' candy
Goldorak "les aigles de l'espace"
Albator "le corsaire de l'espace"
Starzinger "les chevaliers de l'espace"
Genki
Super Duke
Dracula
Yuki "le combat des shoguns"
Le roi Arthur
La petite sirène
Rolling star
Danguard
Fulgutor
Gordian et la panthère noire
Shirley
Deux salopards en enfer
Le commando des dames
Manœuvres criminelles d'un procureur
La petite maison dans la prairie 1ère partie
La petite maison dans la prairie 2e partie
Gardez-le pour vous
La femme aux enchères
Rafales
Les jardins du diable
Loving you
Savant baiseur
Grosses chaleurs
Soumises perverses
Classex
Orgies bougeoises
Sesual Genius
Sodo 69 69
Partenaire vicieux
Cet age fou
Goldorak N° 2
Goldorak N° 3
Albator N° 2
Albator N° 3
Candy et Terry
Candy et Albert
L'appel de la forêt
Un amour infini
Tout fait jouir Barbara
Le gentleman vagabond
Les lumières de la ville
La ruée vers l'or
Les temps modernes

Les feux de la rampe
Le dictateur
Le cirque
Le gosse
Monsieur Verdoux
L'opinion publique
La revue de Chaplin
Un Roi à New York
Jayne Mansfield's story
Le moment de tuer
La longue chevauchée
Nevada kid
L'ame infernale
Un aller simple pour l'enfer
Galaxie Express 999
Le fracas des canons
Les frères Karamasov
La bataille du rail
Liebelei
Slogan
La rage de la casse
La course de taureaux
La petite fille en velours bleu
La femme enfant
Falstaff
Bob le flambeur
Fort Alésia
Le futur aux trousses
Madame Claude
Les rois du sport
Erotissimo
Raspoutine
Otalia de Bahia
Barnabé
François 1er
Narcisse
L'acrobate
L'arc de triomphe
Tirez pas sur le pianiste
Le jour de la haine
Une raison pour vivre, une raison pour mourir
Contes pervers
La terreur du masque rouge
Ce salaud d'Inspecteur Sterling
Joselito le rossignol des montagnes
Joselito, l'enfant à la voix d'or
Prépare ton cul j'arrive
T'en aurais pas quelques centimètres de plus
Queues d'acier pour chattes en feu
Lèche moi la chatte pendant qu'on m'enfile
20000 vieux sous mémère
Anthologie de la sodomisation
Trois pétasses en rut
Change de trou, ça fume !
Violences anales
Pucelles pour salle de garde
Ballets roses pour couples vicieux
Châtelaine lubrique
Violée, elle en redemande
Déchire moi l'anus
Vierges cherchant mâles experts
Jus d'amour
La dernière des putes
Croupes en chaleur pour s'éclater
Couilles en feu
Je veux la chatte et le cul
Ménages à partouze
Pucelles violées
Mon cul est à prendre
Vacances spéciales pour sodo
Secrets sadiques
Culottes roses et bas noirs
Chattes rousses en nylon noir
Sodo. explosives
Orgies de ravageurs
Décharge dans tous les trous
Agent secret pour obsédés

Collégienne en nylon noir
Parties fines au collège
Nymphomanes et sexes gloutons
Le viol des sadiques
Foutez-moi par tous les trou
Sodomia with love
Lady chatte en l'air
Dépucelez les otages
Salope demande partenaire pour s'éclater
Eva la grande suceuse
Nuits spéciales pour sodomisées
Fleurs de salopes
Sodomania
Partenaires puissants pour pénétrations
Ecole pour salopes très spéciales
Chattes gourmandes des lycéennes
Plein de petits culs
Mate mon cul et enfile moi
Dossier nymphomanes en rut
Brigades antisodomisées
Position 69 défoncée
Je te défonce sans vaseline
Moi je fais tout
Ravageuses infernales
Putes déchainées
Baise ou crève
Week end chez les sadiques
Sodomise moi encore
Education spéciale pour collégiennes
Petites vicieuses pour partenaires très musclés
Couples pervers demandant débutantes
Partenaires vicieux équipés dble dimension
Les grandes sodomisées vont s'éclater
Le déchainement des lycéennes
Le camping des putes
Partouze collective pour sonophanes
Sodopartouzes clandest.
La star sodomisée
Chaleurs anales
Soubrettes obscènes très spécialisées
Demande sadique pour putes perverties
La Madone des pipes
Réserve à putes pour commando
Petites filles expertes en langues
Les filles de leur mère
Irma la masseuse
L'antiquaire à la chatte trempée
La fille au pair
Du foutre plein le cul
Le pensionnat des chaudes suédoises
Traitement spécial pour petites filles
Nuits d'orgie à l'hôtel du vice
Rita la vicieuse
Auto-stoppeuse à sodomiser
Triples pénétrations explosives
Initiation au porno d'une vierge
Je mouille aussi par derrière
Le diable au cul
Les suceuses de mâles
Ouvre ton cul salope
Tu me fais mal mais j'aime ça
Allo Sado 69.69
Bourgeoises obscènes
Les violeurs de pucelles
Le château du vice
Le majordome est bien monté
J'aime les grosses légumes

Burnings Lips
Bites en chaleur
L'hôtel des suceuses
Ces sacrés anglaises
Rose et Line
Christa
L'infirmière n'a pas de culotte
Les filles de ferme
Florence
Second voyage de noces
Trois filles en liberté
Je suis née pour baiser
Cérémonie des sens
Carroussel d'amour
Ursula
Passions
Le facteur ... toujours deux fois
Béatrice et Caroline
Les deux gamines
Le sexe à travers le monde
Couples pervers
Les week-end de Caroline
Partouze du Diable
Chattes enragées
Deep Love
American Kiss
Hôtel du plaisir
Sexual Genious
Alyse et Cloé
La peau qui brûle
L'éveil des sens d'Emy Wong
Voluptueuse Laura
La fille à la peau de lune
Prison sado pour femmes
Le manoir de Draguse
L'Amour pas comme les autres
Les joyeuses
Monika et le désir
Le colosse de Rhodes
Coplan Fx 18
Coplan sauve sa peau
Croc blanc
L'île aux trésor
International Prostitution
Mission spéciale
Coplan ouvre le feu
Caravanes
Le défi des géants
Goldocrack
Le tombeau du Maharadja
Le continent des hommes poissons
L'île de la passion
Haine
Une femme dangereuse
Les contrebandiers de Santa Lucia
Les mauvais garçons
Le samouraï aveugle
Capitaine de fer
Le bourreau écarlate
La Dame rouge tua 7 fois
Le fils de l'aigle noir
La perle du pacific
La fièvre de l'or
Commando suicide
Les espions meurent à Beyrouth
Les 3 sergents du Bengale
Le Mans circuit d'enfer
Karzan, maître de la jungle
Les fantômes de Hurlevent
Dossier n° 7
Visa pour Hong Kong
Vaudou aux Caraïbes
Contrat pour la mort
Le Boucanier des îles
Messaline et Agripine
Iron Master
Rome contre Rome
Traffic Express
Mirage
Massacre au soleil
Killer connection
The bird
Comme un lion

Un loup
La secte de Marrakech
Le démon de midi
Une fille nommée Amour
Les bidasses en folie
Toto le Moko
La championne du collège
13 femmes pour Casanova
Le petit monde de Don Camillo
La grande bagarre de Don Camillo
Don Camillo Monsignore
Don Camillo en Russie
Le retour de Don Camillo
Tenderly, la fille qui ne savait pas dire non
Défense de toucher
Virilité
La fiancée qui venait du froid
Diabolo Menthe
La bande du Rex
La toubib du régiment
Les lycéennes redoublent
Les Parisiennes,
Blue Jean
Salut Berthe
L'Emir préfère les blondes
Le braconnier de Dieu
Mon curé chez les nudistes
Les diplômés du dernier rang
Un aller simple
Dis bonjour à la dame
Ya Ya mon Colonel
Le collège en folie
Le gagnant
Dix petits nègres
Antoine et Sébastien
Le corbillard de Jules
Elle voit des nains partout
T'es folle ou quoi
N'oublie pas ton père au vestiaire
Cours après moi que je te t'attrapes
les religieuses de Saint-Archange
On n'est pas sorti de l'auberge
A cœur joie
Vous intéressez-vous à la chose ?
Qu'est-ce qui fait craquer les filles ?
Honey (fleur de vice)
Un jouet dangereux
La grosse combine
Le bataillon en folie
4 zizis au garde à vous
Le canard à l'orange
La prof connaît la musique
Voulez-vous danser avec moi
La dernière femme
Bellissima
Juliette des esprits
Umberto D.
Piaf
Parlez-moi d'amour
Les violons du bal
Le passé simple
Deep End
Enfer et passion
L'ange bleu
J'irai cracher sur vos tombes
Teresa
Le vainqueur
La vierge
Mister Patman
Femme
Les galets d'Etretat
Le désert rouge
Phobia
Elise ou la vrai vie
Kleinhoff hôtel
Les filles de Grenoble
Pénitencier de femmes
Mademoiselle "Cuisselongues"
La flic chez les poulets

La prof du Bahut
Reste avec nous on s'tire
La flic et la police des mœurs
Brigade Mondaine
La brigade en folie
Les Arnaud
Du mou dans la gâchette
Un drôle de colonel
Les bidasses en vadrouille
Les assassins de l'ordre
Voulez-vous un bébé Nobel
Les caïds
La grande Nouba
L'ardoise
La garce et l'enfant
Les 3 dingues
A la guerre comme à la guerre
Extérieur nuit
L'avion de l'apocalypse
Le jour de la fin des temps
Spectreman l'ennemi venu d'ailleurs
Spectreman Le brouillard qui tue
Spectreman La menace de Zeron
Spectreman L'air empoisonné
La bataille des étoiles
Space Connection
Au pays de la magie noire
Dans les griffes du loup-garou
Ebyrach contre Godzilla
Suspiria
La louve sanguinaire
Carnage
Docteur Hitchcock
Horror star
La chat à neuf queues
L'oiseau au plumage de cristal
Les exterminateurs de l'an 3000
Le diable à sept visages
La crypte du fou
Mausoléum
5 gachettes en or
Ciakmull
Le dernier des salauds
Aujourd'hui ma peau
Etranger fait ton signe de croix
W. Django
La diligence de la mort
Sartana dans la vallée des vautours
Texan le magnifique
Bandidos
Sur la tombe de Sabata
4 salopards pour Garingo
2 croix pour un implacable
Roi de Shaolin
Bras de fer au karaté
Vainqueur
La colère des boxers
Rapace de Shaolin
N° 1 services très spéciaux
Le solitaire
Calibre 44
Seul contre la mafia
La police a les mains liées
Le bistouri de la mafia blanche
T.A.G.
Le casse de Berkeley Square
Dernière mission
Dernier domicile connu
Cran d'arrêt
Le démoniaque
Les chiens verts du désert
Ici Londres, la colombe ne doit pas voler
Alerte en Extrême-Orient
La percée d'Avranches
Holocauste ! l'histoire de la famille...

Département
Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL
10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

Comment acheter par correspondance

1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie,* **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**

2) **Frais d'expédition :** pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 60 F par commande, quel que soit le montant de la commande.

3) **Règlement : a)** vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;
b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;**
c) si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.

Etranger et outre-mer, nous consulter.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

AMS 22

AMS 07/87

NOM Prénom
N° Rue
Code postal
Ville

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	

VENTE AUX COLLECTIVITES

Ce n'est pas un hasard si **GENERAL** est devenu en moins de dix ans **le numéro 1** des ventes de matériel vidéo, informatique et son aux collectivités

Membres des Comités d'Entreprises, Fonctionnaires, Associations diverses, choisissez d'adhérer à GENERAL, la centrale d'achat des collectivités.



ALLO COMMANDE
(1) 42.06.50.50
TELEX COMMANDE **214 034 F**

QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend, en un an :
- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bob... - Hopital de Monaco - Kreps - Editions El... Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduic - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay -Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulème - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine - Norton - Samda - Crédit Coopératif.

OFFRE D'EMPLOI

GENERAL est une affaire dynamique et en expansion. Si vous souhaitez faire **CARRIERE DANS LA VENTE** de micro ordinateurs et autres produits électroniques de loisirs, contactez pour R.V. **Mr OLIVIER, ☎ 42.06.50.50.**

BON D'ADHESION GENERAL COLLECTIVITE

à renvoyer à **GENERAL**, 10 boul. de Strasbourg - 75010 PARIS - ☎ (1) 42.06.50.50

Je, soussigné, M .... Tél. prof. ....

désire faire bénéficier ma collectivité (nom et adresse) ....

.... des tarifs GENERAL COLLECTIVITÉ

Signature

GENERAL vous enverra sous 8 jours votre Carte d'Adhérent collective. De plus, chaque fois qu'un membre de votre collectivité viendra à notre magasin, nous lui établirons une carte individuelle.

AMS 07/87

MATHEZ VOTRE AMSTRAD

Voici le mois tant attendu (!) où nous pouvons tout vous dire sur le calcul matriciel ou du moins vous initier aux joies (si, si), de ce calcul. Signalons aux incultes que le calcul matriciel est une branche des mathématiques qui voit son application directe dans de nombreux domaines ; en particulier l'astronomie, l'aéronautique pour des calculs de trajectoires. En tous les cas la matrice est très pratique si l'on veut changer de référence (ou de base).

Définitions

On appelle matrice réelle un tableau de la forme :

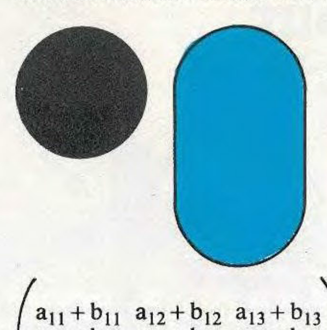
$$\begin{matrix} a_{11}\ a_{12}\ a_{13}\ a_{14}\cdots\cdots a_{1m} \\ a_{21}\ a_{22}\ a_{23}\ a_{24}\cdots\cdots a_{2m} \\ a_{31}\ a_{32}\ a_{33}\ a_{34}\cdots\cdots a_{3m} \\ a_{41}\ a_{42}\ a_{43}\ a_{44}\cdots\cdots a_{4m} \\ a_{n1}\ a_{n2}\ a_{n3}\ a_{n4}\cdots\cdots a_{nm} \end{matrix}$$

où les symboles Aij représentent des nombres réels ou complexes. Les indices i et j représentent respectivement la ligne et la colonne auxquelles appartient Aij. Le tableau comporte p lignes et n colonnes. Si n< >p, la matrice est dite rectangulaire. Si n = p, la matrice est dite carrée.

Opérations sur les matrices

Comme on peut s'en douter on a la possibilité d'effectuer toutes sortes de calculs avec une matrice :
— addition de deux matrices ;
— multiplication d'une matrice par un scalaire ;
— multiplication de deux matrices ;
— élévation à la puissance n d'une matrice carrée.

Si l'on a un problème d'algèbre linéaire on peut aussi rechercher les vecteurs propres de la matrice, rechercher son inverse, trouver la matrice de passage dans une autre base, enfin effectuer sa diagonalisation. Comme nous avons le souci de ne pas être trop rébarbatifs, nous avons choisi de prendre l'addition, la multiplication et l'élévation à la puissance. En effet pour trouver les vecteurs propres d'une application f il faut résoudre l'équation caractéristique du déterminant associé à la matrice de l'application. Le calcul est facile en lui-même. Le problème vient du fait qu'il faut écrire un programme permettant d'extraire les cœfficients A, B et C d'une équation du type $AX^2 + BX + C$ par exemple. C'est très faisable avec les instructions telles que left$ ou mid$ mais le programme risque d'être trop lourd. Mais revenons à l'addition. Soient deux matrices Aij et Bij. L'addition ne peut s'opérer que si le nombre de lignes de A est égal au nombre de lignes de B. Idem pour le nombre de colonnes. Ce test est effectué en ligne 240. Si l'addition peut se faire alors on calcule comme suit :



$$\begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} b_{11} & b_{12} & b_{13} \\ b_{21} & b_{22} & b_{23} \\ b_{31} & b_{32} & b_{33} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} a_{11}+b_{11} & a_{12}+b_{12} & a_{13}+b_{13} \\ a_{21}+b_{21} & a_{22}+b_{22} & a_{23}+b_{23} \\ a_{31}+b_{31} & a_{32}+b_{32} & a_{33}+b_{33} \end{pmatrix}$$

La routine d'addition placée en 790 agit exactement de la sorte. l sera la ligne considérée tandis que c sera la colonne. Le premier chiffre, de 1 à 4, différencie les matrices pendant le calcul.

La multiplication est déjà une autre paire de manche. Tout d'abord le calcul ne peut s'effectuer que si le nombre de colonnes de la première matrice est égal au nombre de lignes de la deuxième matrice. Le calcul s'effectue comme suit :

$$\begin{pmatrix} a' & b' & c' & g' \\ d' & e' & f' & h' \end{pmatrix} \longleftarrow \text{Matrice n° 2}$$

X

$$\begin{pmatrix} a & b \\ c & d \\ e & f \end{pmatrix} \quad \begin{pmatrix} aa'+bd' & ab'+be' & cc'+df' & cg'+dh' \\ ac'+bf' & ag'+bh' & ea'+fd' & eb'+fe' \\ ca'+dd' & cb'+de' & ec'+ff' & eg'+fh' \end{pmatrix}$$

Matrice n° 1 — Matrice du résultat

L'exemple montre deux choses. D'une part que lorsqu'on avance d'une colonne pour la matrice 1, on avance d'une ligne pour la matrice 2. D'autre part la particularité du calcul du produit fait que celui-ci n'est pas commutatif. Alors attention au placement de vos deux matrices. Pour le programme l et c doivent rester constants pour le calcul d'un cœfficient. C'est la raison pour laquelle (voir à la routine de multiplication à la ligne 490) on utilise un troisième pointeur (h) qui se charge de la scrutation des colonnes de la matrice 1 et des lignes de la matrice 2.

Pour l'élévation à la puissance N, la première idée est de prendre la matrice et de la multiplier à elle-même N-1 fois. Il suffit de prendre une puissance au dessus de 5 pour vite comprendre que le temps devient très long. Un algorythme va nous permettre d'effectuer seulement deux fois moins de multiplications que précédemment. Voici un exemple pour mieux fixer les idées. Soient A la matrice à élever au carré, B, C et D des matrices de calcul et I la matrice identité telle que la première diagonale ne soit que des 1, le reste étant des 0.

— Si N est pair on le divise par 2 et on élève D au carré.

— Si N est impair on retire 1 et on multiplie C par D, et ainsi de suite jusqu'à ce que N = 0. Soit N = 5. C = I, on retranche 1 de N = >N = 4 et C = 4 D = A. Maintenant on divise par 2 = >N = 2 et C = A D = A × A. On redivise par 2 = >N = 1 et C = A, D = (A × A) × (A × A)). On décrémente N = >N = 0 et C = (A × A) × (A × A) × A D = (A × A) × (A × A).

Le résultat se trouvera toujours dans C.

G. Ponticelli



```
10 '****************************** [1476]
******
20 '***** calcul sur les matrices * [2324]
******
30 '******* par g.ponticelli ****** [1234]
******
40 '****************************** [1476]
******
50 DIM p$(4,10,10),p(4,10,10),g$(4, [1645]
10,10)
60 CLEAR:MODE 2 [801]
70 SYMBOL AFTER 32 [1296]
80 LOCATE 26,4:PRINT"CALCUL DE MATR [4184]
ICES"
90 LOCATE 36,9:PRINT"MENU" [2124]
100 LOCATE 22,12:PRINT"-1- Multipli [3721]
cation de deux matrices"
110 LOCATE 22,14:PRINT"-2- Addition [4777]
 de deux matrices"
120 LOCATE 22,16:PRINT"-3- Elevatio [3904]
n a une puissance"
130 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 130 [1406]
140 a=VAL(a$):ON a GOTO 150,210,260 [2097]
150 '****** multiplication de matri [1070]
ces ******
160 CLS:LOCATE 10,3:PRINT"Attention [6503]
 au placement des matrices(produit
non commutatif)"
170 LOCATE 8,7:PRINT"Matrice No 1": [4401]
GOSUB 390:nj1=nj:nc1=nc
180 LOCATE 8,12:PRINT"Matrice No 2" [2403]
:GOSUB 390:nj2=nj:nc2=nc
190 IF nc1<>nj2 THEN LOCATE 24,12:P [6434]
PRINT"Calcul impossible; recommencez
!":FOR i=1 TO 2000:NEXT:GOTO 160
200 GOSUB 420:GOSUB 490:GOTO 590 [1185]
210 '******** Addition de deux matr [3148]
ices *******
220 CLS:LOCATE 8,7:PRINT"Matrice No [3524]
 1":GOSUB 390:nj1=nj:nc1=nc
230 LOCATE 8,12:PRINT"Matrice No 2" [2403]
:GOSUB 390:nj2=nj:nc2=nc
240 IF (nj1<>nj2 OR nc1<>nc2) THEN [7933]
LOCATE 24,12:PRINT"Calcul impossibl
e; recommencez!":FOR i=1 TO 2000:NE
XT:GOTO 220
250 GOSUB 420:GOSUB 790:GOTO 590 [2020]
260 '******** Elevation a la puissa [2438]
nce ********
270 CLS:LOCATE 20,5:PRINT"Attention [4908]
 il doit s'agir d'une matrice carre
"
280 LOCATE 22,8:GOSUB 400:nc1=nc:nj [2867]
1=nc1:nj=nj1
290 LOCATE 22,11:INPUT "Degre desir [1888]
e";dp
300 CLS:LOCATE 26,2:PRINT"Entree de [3978]
s coefficients"
310 z=2:x=2:y=8:t=1:l=1:c=1:i=1:j=1 [2946]
:GOSUB 700
315 '****** matrice unite ****** [966]
320 FOR c=1 TO nc1 [1101]
330 FOR l=1 TO nc1 [671]
340 IF c=l THEN p(4,l,c)=1 ELSE p(4 [2154]
,l,c)=0
345 NEXT l,c [402]
350 IF (dp MOD 2)=0 THEN dp=dp/2:t1 [4968]
=2:t2=1:GOSUB 850:GOSUB 490:t1=1:t2
=3:GOSUB 850:GOTO 350
360 dp=dp-1:t1=2:t2=4:GOSUB 850:GOS [3210]
UB 490:t1=4:t2=3:GOSUB 850
370 IF dp=0 GOTO 590 [348]
380 GOTO 350 [470]
390 PRINT:INPUT"Nombre de lignes";n [1233]
j
400 INPUT"Nombre de colonnes";nc [1744]
410 RETURN [555]
420 '****** entree des coefficients [1716]
 ******
430 CLS:LOCATE 26,2:PRINT"Entree de [3978]
s coefficients"
440 z=2:nc=nc1:nj=nj1:x=2:y=8:t=1 [2325]
450 l=1:c=1:i=1:j=1:LOCATE 10,5:PRI [3058]
NT"Matrice No 1":GOSUB 700
460 z=44:nc=nc2:nj=nj2:x=44:y=8:t=2 [1310]
470 l=1:c=1:i=1:j=1:LOCATE 56,5:PRI [2787]
NT"Matrice No 2":GOSUB 700
480 RETURN [555]
490 '****** routine de multiplicati [2069]
on ******
500 FOR l=1 TO nj1 [645]
510 k=0 [189]
520 FOR c=1 TO nc1 [1101]
530 FOR h=1 TO nc1 [693]
540 k=p(1,l,h)*p(2,h,c)+k [991]
550 NEXT h [372]
560 p(3,l,c)=k:k=0 [752]
570 NEXT c,l [337]
580 RETURN [555]
590 '****** affichage du resultat * [1581]
******
600 CLS:LOCATE 24,2:PRINT"Resultats [4556]
 de l'operation"
610 x=12:y=6 [723]
620 FOR l=1 TO nj1 [645]
630 y=y+2:x=12 [830]
640 FOR c=1 TO nc1 [1101]
650 LOCATE x,y:PRINT p(3,l,c):x=x+6 [1926]
660 NEXT c,l [337]
670 LOCATE 6,23:a$=INKEY$:PRINT"Vou [4788]
lez-vous un autre calcul?"
680 IF a$="" THEN 670 ELSE 690 [1361]
690 IF UPPER$(a$)="O" THEN GOTO 60 [2075]
ELSE END
700 w=z [585]
710 WHILE i<=nj [997]
720 WHILE j<=nc [988]
730 SYMBOL 63,0 [974]
740 LOCATE z,y:INPUT p(t,l,c) [2085]
750 j=j+1:c=c+1:z=z+7:x=z:WEND [2776]
760 j=1:i=i+1:l=l+1:c=1:y=y+2:z=w:x [896]
=z:WEND
770 SYMBOL AFTER 32 [1296]
780 RETURN [555]
790 '****** routine d'addition **** [1539]
***
800 FOR l=1 TO nj1 [645]
810 FOR c=1 TO nc1 [1101]
820 p(3,l,c)=p(1,l,c)+p(2,l,c) [1509]
830 NEXT c,l [337]
840 RETURN [555]
850 FOR c=1 TO nc1 [1101]
860 FOR l=1 TO nc1 [671]
870 p(t1,l,c)=p(t2,l,c) [910]
880 NEXT l,c:RETURN [669]
```

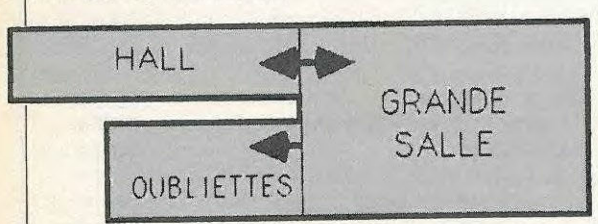
CRÉEZ VOTRE PROPRE JEU D'AVENTURE EN LOGO

Nous avons pensé à vos longs après-midis d'été : que faire lorsqu'on en a marre de bronzer, et assez de visiter les curiosités touristiques ? Nous vous suggérons de vous essayer (ou réessayer) à la logique de la programmation en logo. Mais les lignes qui suivent ne sont pas une invitation "classique" (voir celles parues dans nos numéros 8, 9, 10), elles vous font apprécier d'emblée ce langage en vous proposant de créer votre propre jeu d'aventure. Si ce genre d'exercice vous plaît, faîtes-le nous savoir : vous en aurez d'autres.

Ne vous effrayez pas, vous n'allez pas devoir taper des lignes et des lignes de programme. En effet, LOGO possède un outil particulièrement adapté à ce genre d'application : les listes de propriétés. Nous allons les utiliser et dès lors, pour créer un jeu, il suffira de décrire les lieux qui le constituent. Bref ! De planter le décor. Et à vous les bonnes soirées au cours desquelles vos amis tomberont dans vos pièges...

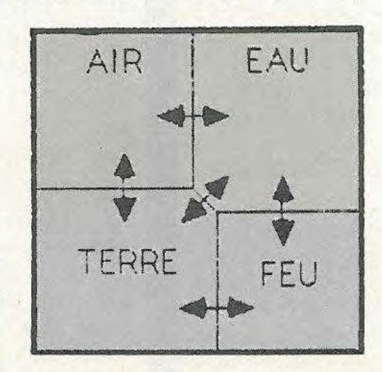
L'état des lieux

Notre programme gère tous les scénarios composés de lieux. Le mot "lieux" est à prendre à son sens le plus général : il peut représenter une pièce d'une maison ou d'un château (cas le plus classique) mais aussi une planète (jeu intergallactique), une époque (voyage dans le temps), un organe (estomac, poumon dans le cas d'un jeu destiné aux microbes) ou un endroit quelconque (forêt, clairière, rivière...). A chaque lieu est associé un certain nombre de caractéristiques. La plus indispensable est la caractéristique <ACCES> qui indique quels sont les lieux contigüs (ceux dans lesquels le joueur peut se rendre directement).

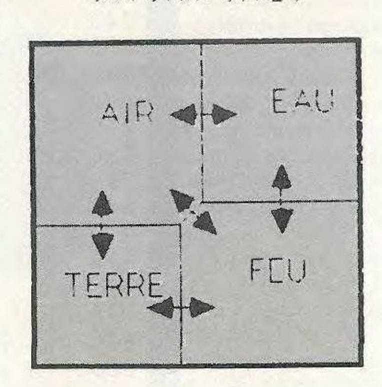


Le plan ci-dessus est équivalent à :
HALL <ACCES> GRANDE.SALLE
GRANDE.SALLE <ACCES> HALL
GRANDE.SALLE <ACCES> OUBLIETTES

La caractéristique <ACCES> n'est pas forcément symétrique : il est possible de tomber dans les oubliettes quand on est dans la grand salle, une fois dans les oubliettes, il n'est pas possible de revenir dans la grande salle (c'est le propre des oubliettes dignes de ce nom).
Cette représentation permet aussi les architectures les plus folles : par exemple, elle autorise les passages entre deux pièces quelconques parmi quatre. Cherchez bien, il n'est pas possible de dessiner convenablement un plan qui réponde à ce critère. S'il y a une porte entre TERRE et EAU, Il n'y en a pas entre AIR et FEU (et vice versa).



Il manque une porte entre AIR et FEU



Il manque une porte entre TERRE et EAU

Les conditions d'accès

Eh oui ! On ne rentre pas dans certains lieux comme dans un moulin. A l'entrée, un garde peut vous demander un laisser-passer, de l'argent ou, tout simplemet il vous faudra la clé. Ceci est notre deuxième caractéristique d'un lieu : <CONDACC> (condition d'accès). C'est un objet que le joueur devra posséder pour être autorisé à pénétrer dans le lieu en question. Exemples de conditions d'accès :
CHAMBRE <CONDACC> PANTOUFLES
COFFRE <CONDACC> CLE
RIVIERE <CONDACC> PIROGUE

Ce qui se passe dans un lieu

Quelquefois, en ouvrant une porte, le joueur peut avoir une belle surprise (monstre horrible qui se jette sur lui, odeur putride qui assaille ses pauvres narines, esprit frappeur qui le frappe, etc...). Toutes ces horribles choses sont décrites par la caractéristique <SURPRISE>. (Celle-ci renvoie à un sous-programme (une procédure puisque nous sommes en LOGO) à exécuter. Ne dramatisons pas, la plupart du temps, la surprise ne sera pas bien désagréable puisque la procédure appelée se contentera de décrire au joueur la pièce dans laquelle il vient d'entrer.

Les objets contenus dans un lieu

Dans un jeu d'aventure, il y a toujours des choses qui traînent par terre et qui sont bon-



nes à ramasser. Ces objets permettront au joueur de pénétrer dans d'autres pièces ou de se protéger contre un danger quelconque. Si vous aimez les scénarios "délire", vous pouvez imaginer que :
- le dragon cracheur de feu soit très friand de sucre: si le joueur en a sur lui, cela pourra amadouer le monstre;
- La gargouille qui garde le pont-levis ne supporte pas son image: un miroir la fera fuir;
- L'araignée géante qui vit dans les caves s'ennuie à mourir: un rubick's cube pourra lui occuper les pattes le temps pour le joueur d'aller faire un tour ailleurs... etc.

Bref, un grand nombre d'objets, trouvés par hasard (en apparence) peuvent s'avérer utiles. Dans chaque lieu, la caractéristique OBJETS indique ce que le joueur trouve ici. Bien entendu, lorsqu'un objet est emporté, il ne fait plus partie de la caractéristique <OBJETS> du lieu.

Les limitations du joueur

Le programme gère les points de santé et le nombre d'objets transportés. Les points de santé doivent être supérieurs à 0 et le nombre d'objets transportés plus petit ou égal à 5. Dans le cas contraire, le programme refuse au joueur le droit de se déplacer ou de prendre des objets supplémentaires.

Le but

C'est vous, en tant que créateur du scénario, qui choisissez le but à atteindre. La plupart du temps, ce sera d'arriver à pénétrer dans un lieu donné (qui peut s'appeler sortie). La procédure surprise de ce lieu indique au joueur que : Au terme d'une aventure dont il a de la chance d'être sorti vivant, il vient d'être promu au grade de grand initié..." ou quelque chose de ce genre là.

Comment traduire un scénario en logo

Comme nous vous l'avons déjà dit, les listes de propriétés (gérées automatiquement par LOGO) seront utilisées. La primitive "pprop" associe une propriété (par exemple, la couleur) à un mot (par exemple "chat"): pprop "chat" couleur gris

Pour récupérer la couleur du chat en question, n'hésitez pas : faites appel à gprop:
gprop "chat" couleur
gris (réponse de LOGO).

Donc, et pour en revenir à notre jeu, pour donner les caractéristiques d'un lieu, il suffit d'écrire :

```
pprop "cave "acces [escalier puit]
pprop "cave "condacc "cle
pprop "cave "surprise [decris.cave]
pprop "cave "objets [bouteille charbon]
```

N'oubliez pas de taper la procédure decris.cave qui sera exécutée quand le joueur pénètrera dans la cave:

```
to decris.cave
ct
pr [Vous êtes dans la cave.]
pr [Elle est très humide, l'eau]
pr [suinte de partout.]
pr [Vous voyez des bouteilles]
pr [de vin et du charbon.]
end
```

Bien sûr, vous pouvez taper directement les quelques lignes qui définissent le lieu "cave" mais il sera par la suite difficile d'apporter des modifications. Tapez plutôt :
edf "scenario

Vous passez alors en éditeur de fichier. Vous pouvez saisir la définition de la pièce et la procédure en bénéficiant de toutes les facilités de l'éditeur LOGO. Quand ce sera fait, appuyez sur la touche <COPY> et votre texte sera mémorisé sur disquette, dans le fichier "scenario". Pour jouer, il suffira de le charger:
load "scenario

Si votre imagination est fertile, le scénario complet ne tiendra pas dans l'éditeur. Peu importe : créez plusieurs fichiers et chargez-les successivement avant de jouer:
load "enigme1
load "enigme2

Attention, pour le bon fonctionnement du programme, votre scénario doit initialiser trois variables:
make "posjoueur "xxx: le lieu où se trouve le joueur en début de partie.
make "sante 10: plus le nombre est élevé, plus le joueur sera résistant aux attaques des monstres.
make "objjoueur []: le joueur peut posséder des objets (au maximum 5) dès le début du jeu.

Le programme

Avant d'écrire votre premier scénario, tapez le programme suivant et stockez-le sur disquette. Il fonctionnera avec tous les scénarios que vous pourrez créer, à condition bien sûr, qu'ils respectent les règles que nous venons de vous exposer. Attention, dans le listing, quand une ligne commence en retrait, cela veut dire qu'il faut la taper à la suite de la précédente, sans retour chariot entre les deux.

```
to aller :dest
if :sante <1 [msg [Vous êtes mort] stop]
if not memberp :dest acces :posjoueur
[msg se :dest [n'est pas à côté] stop]
if not memberp condacc :dest :objjoueur
[msg se [Il vous faut] condacc :dest stop]
make "posjoueur :dest
run surprise :posjoueur
msg se [Vous pouvez aller dans] acces
:posjoueur
msg se [Vous pouvez prendre] objets
:posjoueur
end

to prendre :obj
if 4 <count :objoueur
[msg [Vous êtes trop chargé] stop]
if not memberp :obj objets :posjoueur
[msg se :obj [n'est pas ici] stop]
make objjoueur fput :obj :objjoueur
oteobjet :obj :posjoueur
msg se ]Vous possedez] :objjoueur
end

to poser :obj
if not memberp :obj :objoueur
[msg se [Vous n'avez pas] :obj stop]
make objjoueur supp :obj :objjoueur
poseobjet :obj :objjoueur
msg se]Vous possédez] :obbjoueur
end

to msg :message
pr"
fct 2
pr :message
fct 1
pr
end

to acces :lieu
op gprop :lieu "acces
end

to condacc :lieu
op gprop :lieu "condacc
end

to objets :lieu
op gprop :lieu "objets
end

to surprise :lieu
op gprop :lieu "surprise
end

to oteobjet :obj :lieu
pprop :lieu "objets supp :obj gprop :lieu
"objets
end
to poseobjet :obj :lieu
pprop :lieu "objets supp :obj gprop :lieu
"objets
end

to depart
msg se [Vous pouvez aller :] acces :posjoueur
msg se [Vous possédez :] :objjoueur
end
```

Comment jouer ?

Supposons que vous ayez tapé le programme et créé votre premier scénario. Vous voulez maintenant jouer ou faire jouer vos amis. Tapez alors:
load "prog : Ou le nom que vous lui aurez donné.
load "aventur 1 : Chargez tous les fichiers constituant votre scénario.
load aventur 2
...
départ

Voilà, vous êtes dans le jeu, vous pouvez taper les commandes :
aller "quelquepart
prendre "quelquechose
poser "quelquechose

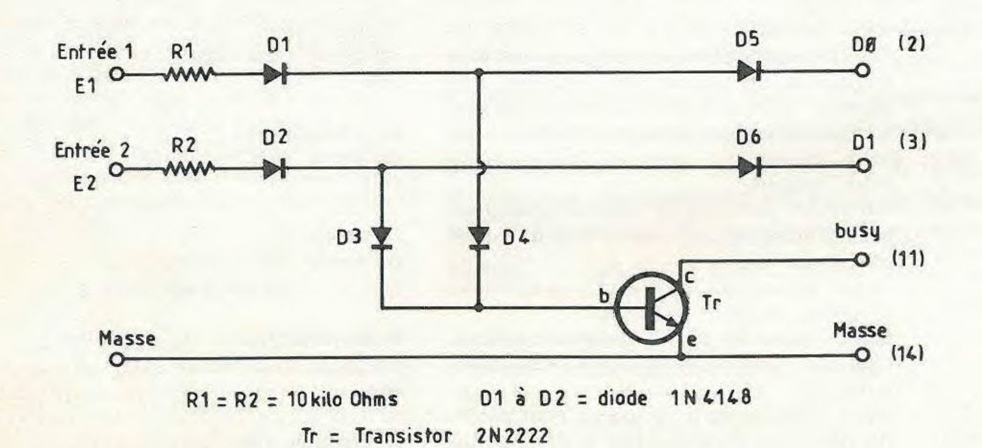
Alain Pré

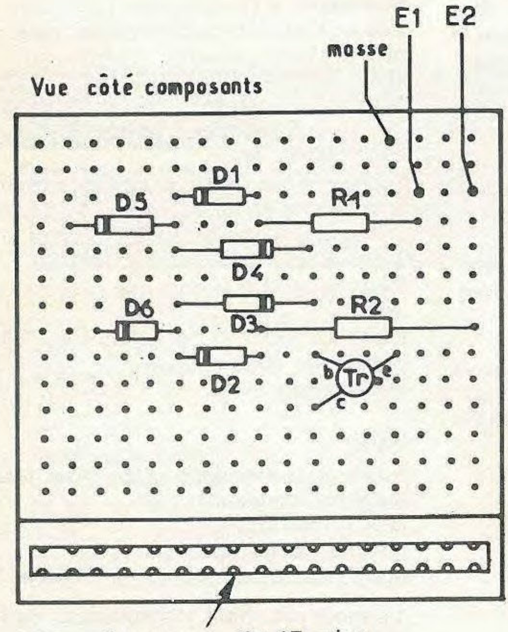
Le mois prochain, ne manquez pas de nous lire : nous vous donnerons un exemple de scénario.

KIT

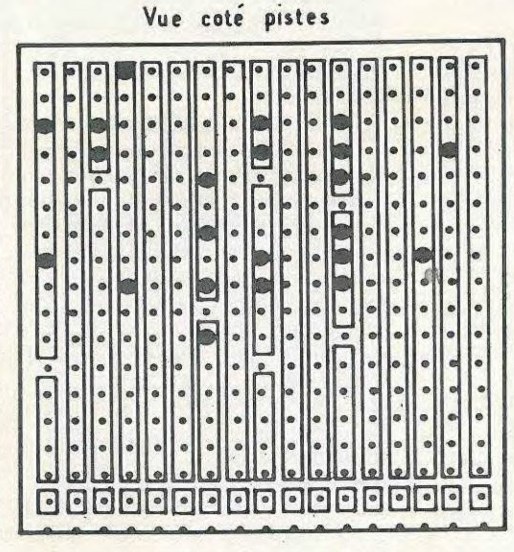
RÉALISER UN ANALYSEUR LOGIQUE

Une sonde logique a déjà été décrite dans cette revue mais si son utilisation est très pratique pour tester des états permanents, il en va pas de même dès que l'on a à faire à des signaux périodiques de fréquence supérieure à quelques dizaines de Hertz. Le montage que nous vous proposons aujourd'hui va vous permettre de visualiser sur l'écran de votre AMSTRAD, tout comme sur celui d'un oscilloscope, la forme de certains signaux en fonction du temps et ce, sur deux voies séparées.





Connecteur 2 x 17 points femelle



Utiliser un petit foret pour effectuer les coupures des pistes

Le montage à réaliser se limite du point de vue composants à 1 transistor, 6 diodes et 2 résistances. Il se connecte sur la sortie imprimante de l'ordinateur ce qui laisse libre le connecteur d'extensions. La simplicité de l'ensemble permet de se passer de circuit imprimé. L'utilisation de plaques à bandes percées type "Veroboard" offre un gain de temps et une esthétique appréciables.

Fonctionnement

Après avoir connecté le montage sur la prise imprimante et lancé le programme, deux traces balayent le bas de l'écran. Il s'agit des deux voies de votre analyseur qui sont actuellement, si aucune tension est présente sur les sondes, à zéro. Connectez une pile de 4V5, le moins à la pince crocodile (masse des sondes) et le plus respectivement sur chaque sonde. La trace correspondante doit monter. Si ce n'est pas le cas, vérifiez le montage et le programme.

Si tout est correct, en appuyant maintenant sur la touche V ou v vous devez pouvoir faire varier en plus ou en moins la vitesse du balayage. Un rappel des fonctions et un curseur sont présents dans le haut de l'écran donnant à tout instant l'état de l'analyseur. Notez que plus le balayage est lent et plus la saisie des touches est longue. Ceci vient du fait que le clavier n'est lu qu'à la fin de chaque aller-retour.

Si vous visualisez des signaux dans ce mode, la trace semblera se déplacer en permanence à gauche ou à droite car le balayage est libre. Pour supprimer cet effet, il est possible en appuyant sur la touche "S" de se synchroniser sur le signal de la sonde 1 et seulement sur celui-là. Le mode, rappelé en haut



BONNES VACANCES ! ! !

l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris !...

VIDEOSHOP

Crédit immédiat et facilités de paiement mensualités fixes : **400 F**

VIDEO SHOP avec vous en vacances...

A bord des camions expo VIDEO SHOP sera avec vous tout l'été !!! Consultez nous pour l'itinéraire. Nombreux jeux et concours **Des Micros et Logiciels à gagner**

AMSTRAD PCW 8256 ~~4997 F. HT~~ 3997 F. HT

encore plus fort

EXCEPTIONNEL !!! Spectrum 128 K + 2 : 1590 (Cadeaux : 6 jeux + 1 manette)



Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assur.
CPC 464 Monochrome	1990 F	Achetez en Juillet, payez en Octobre !!!*			
CPC 464 Couleur	2990 F				
CPC 6128 Monochrome	2990 F	* Crédit CREG 90 Jours			
CPC 6128 Couleur	3990 F				
PCV 8256	4740 F				
PCV 8512	5926 F				
Lecteur DDI	1990 F				
Lecteur FD2	1690 F				
Imprimante DMP 2000	1690 F				
Chaîne LASER CD 1000	4490 F				
Chaîne LASER CD 2000	4990 F				
Magnétoscope AMSTRAD VHS	3990 F				

(1) Prix au 01.06.87 sous réserve de baisses éventuelles
(2) TEG : Taux en vigueur au 01.06.87
Offres valables sous réserve de stock disponible

PERIPHERIQUES C/D

Lecteur 5 1/MKo + câble	1990 F
Lecteur de disquettes FDI	1590 F
RS 232 (C) 8256	690 F
Souris AMX	690 F
Souris PCW 8256	1490 F
Lecteur K7 + câble (664-6128)	390 F
Stylo Optique 8256	880 F
Extension 256 Ko 8256	490 F
RS 232 (C)	590 F
Arsène (Emul. Minitel)	590 F
Mercitel I (RS232 + câble + soft) PCW	1410 F
Mercitel II (Mercutel I + modem)	2290 F
Imprimante OKIMATE 20	2290 F
Imprimante Epson LX 800	2990 F
Digitaliseur	1150 F
Tuner TV	1390 F
Graphiscop II	990 F
Multiface 2	590 F
Synthé. Technimusic	490/560 F

UTILITAIRES C/D

Multiplan (D) 6128-8256	499 F
D Base II (D) 6128-8256	790 F
Tool Box (D)	740 F
Quick Mailing 8256-8512	490 F
Comptabilité Alienor 8256	1050 F
Pocket Wordstar (TI Texte)	890 F
Stock-Facturation	1750 F
Turbo Tutor	345 F
Paie Logicys	1150 F
Gestion GP II	990 F
Datamat PCW	590 F
PCW Graph	395 F
Discology	350 F
Rotate PCW	350 F
Exbasic PCW	250 F
Tele Tutor Clavier	490 F
La Solution	950 F
Super Paint	395 F
Space Moving	295/395 F
Turbo Pascal Graphics	940 F

BIBLIOGRAPHIE

Le livre de l'Amstrad PC	99 F
102 programmes CPC 464 (PSO)	120 F
Super jeux Amstrad (PSI)	120 F
Trucs et astuces (Micro-Appl)	149 F
Programme Basic (Micro-Appl)	129 F
Basic aux bouts des doigts (id.)	149 F
Amstrad ouvre-toi (id.)	99 F
Communication Modem	179 F
Jeux d'aventure (id.)	129 F
Bible du programmateur (id)	249 F
Langage Machine (id.)	129 F
Graphisme et sons (id)	129 F
Peeks et Pokes (id.)	99 F
Livre du lecteur de disquettes	149 F
Bible du graphisme	199 F
Introduction à DBASEII	188 F
Le grand livre du PCW	179 F

JEUX C/D

3D Clock Chess 8256	150 F
Bridge Player 8256	220 F
Bat Man 8256	190 F
Bruce Lee (C/D)	89-149 F
Bad Max (C)	129 F
3D Voice Chess (C/D)	129-149 F
Match Point (C/D)	99-185 F
Scrabble (C/D)	195-249 F
3D Grand Prix (C/D)	99-149 F
Sapiens (C/D)	139-180 F
Maracaibo (C/D)	139-180 F
Bactron (C/D)	139-180 F
M.G.T. (C/D)	139-180 F
Le Pacte (D)	220 F
Grand Prix 500 CC (C/D)	149-195 F
Green Beret (C/D)	89-149 F
Thomahawks (C/D)	89-139 F
Winter Games (C/D)	89-139 F
Pack Jeux Fil (C/D)	145-195 F
Infiltrator (C/D)	99-149 F
Blue War	129 F
Bob Winner	195 F
Fer et flammes	290 F
Top Gun	99-149 F
Gauntlet	99-149 F
Silent Service	99-149 F
Scooby Doo	99-149 F
Trivial Poursuite CPC/PCW	249-290 F

PRIX CLUB — 10 %. Nous consulter.

DISQUETTES AMSOFT 3". LES 10 : 249 F - OFFRE LIMITEE.



l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

PORT 15 F LOCICIELS
PORT 100 F MATERIEL

Nom ______________________
Prénom ______________________
Adresse ______________________
Code Postal ________ Ville ______________________
Téléphone ______________________
☐ Je désire recevoir une documentation sur : ______________________

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur : ______________________

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre remboursement (100 F en sus).
*(Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

AMS 07/87



LA DIVISION PROFESSIONNELLE DE VIDEOSHOP

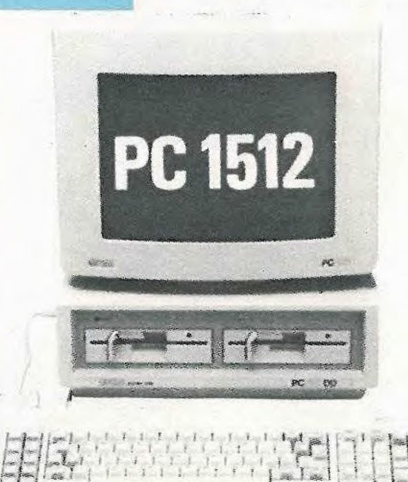
1/2 journée de formation gratuite (sur place ou par correspondance) Leasing-Maintenance assurée.

EXCEPTIONNEL !!! IMPRIMANTE CITIZEN 120 D **1790 F TTC**

47, rue de Richelieu, 75001 PARIS
Tél. : 42.96.93.95

Le matériel est garanti 2 ans pièces et main d'œuvre

AMSTRAD compatible PC 1512



PROMOTION SPECIALE MALETTE PRACTI : 990 F
Quantité limitée

PROMOTION LIMITEE
AMSTRAD PC 1512 DD monochrome + IMPRIMANTE DMP 3000 + SUPERCALC III + WORDSTAR
7990 F H.T.

MATERIEL :

- PC 1512 SD Monochrome........ 4997 HT (5926,44 TTC)
- PC 1512 SD Couleur............. 6890 HT (8171,54 TTC)
- PC 1512 DD Monochrome........ 6290 HT (7460,00 TTC)
- PC 1512 DD Couleur............. 8190 HT (9713,34 TTC)
- PC 1512 HD 20 Méga Monochrome..................... 9990 HT (11848,14 TTC)
- PC 1512 20 Méga Couleur...... 11890 HT (14011,34 TTC)

PERIPHERIQUES

- Imprimante DMP 3000 2290
- Imprimante CITIZEN (132 colonnes) .. 3990
- Imprimante DMP 4000(132 colonnes) 3990
- Disque dur 20 Méga Tandon 4990
- cartes KORTEX.................. 1450
- Extension mémoires 790
- Imprimante Laser .... 26200 HT

UTILITAIRES :

- EVOLUTION.............. 990
- GEM WRITE.............. 990
- TEXTOMAT.............. 790
- WORD JUNIOR.......... 1150
- WORD STAR............. 890
- CALCOMAT.............. 790
- MULTIPLAN JUNIOR...... 690
- SUPERCALC III........... 890
- COMPTABLITE ALIENOR II............... 1950
- COMPTABLITE LPC...... 1150
- COMPTABLITE MEMSOFT 1990
- COMPTABLITE SAARI.... 1990
- D BSE II PC............... 1150
- DATAMAT............... 790
- FRAMEWORK PREMIER.. 1150
- REFLEX + WORK SHOP.. 1490
- SIDEKICK 350
- YES YOU CAN !!.......... 1150
- QUICK MAILING.......... 790
- FACT - STOCK............ 1990
- GESTION LPC............ 4950
- GEM DRAW.............. 990
- GEM GRAPH.............. 990
- GEM WORDCHART....... 990
- PRINT SHOP............. 490
- TELE TUTOR CLAVIER..... 490
- SUPER BASE.............. 990

LANGAGES :

- TURBO PASCAL 950
- TURBO PROLOG........ 950
- TURBO BASIC.......... 950
- TURBO C.............. 950
- TURBO TUTOR.................. 345
- TOOL BOX..................... 690
- QUICK BASIC.................. 990

JEUX :

- BALANCE OF POWER............ 290
- BLACK CAULDRON.............. 349
- CHESS MASTER 2000............ 490
- ECHEC 3D..................... 199
- FLIGHT SIMULATOR............. 590
- INFILTRATOR.................. 260
- KARATEKA..................... 290
- LES PASSAGERS DU VENT....... 299
- ORBITOR...................... 390
- SILENT SERVICE............... 249
- SOLO FLIGHT.................. 199
- WINTER GAMES................ 229

BIBLIOGRAPHIE :

- Livre de l'Amstrad PC (Micro application)................... 99
- Bien débuter (Micro application).... 149
- Livre du Basic II (Micro application).................. 179
- Trucs et Astuces (Micro application).................. 179
- Livre du GW Basic (Micro application).................. 149
- Manuel des références techniques.. 249
- Guide du Basic 2 (Sybex).......... 128
- Guide de Dos + (Sybex).......... 128
- MSDOS - PCDOS (Sybex).......... 248
- MSDOS Approfondi (Sybex)....... 278
- Assembleur 8086 - 8088 (Sybex).... 220

INTELCOM

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h
47, rue de Richelieu - 75001 Paris
Tél. : (1) 42.96.93.95 - Métro : Palais-Royal

BON DE COMMANDE à adresser à INTELCOM, 47, rue de Richelieu, 75001 Paris
POUR TOUT REGLEMENT PAR CHEQUE, ECRIRE A L'ORDRE DE **VIDEOSHOP.**

PORT 15 F LOGICIELS
PORT 100 F MATERIEL

Nom..
Prénom.......................................
Adresse......................................
Code postal.................... Ville..................
Téléphone....................................
☐ Je désire recevoir une documentation sur :................
....
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DESIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ A crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre-remboursement (100 F en sus).
* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF).

AMS 07/87

```
VITESSE/DIV    SYNCHRO   |              ANALYSEUR LOGIQUE
                         |
  5 ms/div     FRONT ▼   | [V]-Changement vitesse balayage (v ou V)
 10 ms/div     FRONT ▲   | [S]-Changement mode synchro.
 50 ms/div     LIBRE     | [ESPACE]-Arret balayage, reprise par [ESPACE]
0.1 s/div                | [I]-Sauvegarde ecran (nom:osc.bin)
0.2 s/div                |

    1    2    3    4    5    6    7    8    9    10   11   12   13   14   15

    1    2    3    4    5    6    7    8    9    10   11   12   13   14   15
```

d'écran, peut être avec déclenchement sur front montant ou descendant du signal.

Attention, dans le mode déclenché, le balayage de l'écran et la saisie du clavier ne sont possibles que si un signal est présent sur la sonde 1 (trace du haut) sinon l'ensemble reste bloqué.

Les signaux visualisables sont des signaux TTL (0 à 5 volts max) avec une fréquence maximale de quelques KHz.

Pour tester le programme, il a été prévu dans le premier menu un choix sur l'entrée à analyser. Soit le port imprimante avec l'interface que nous venons de voir, soit le port cassette. Cette dernière option permet de visualiser sur les deux traces simultanément tout signal entrant par le port cassette et ainsi de s'assurer que toutes les commandes fonctionnent.

Une dernière précision, pendant le fonctionnement, l'appui sur la touche espace stoppera le balayage. Il pourra être repris par appui sur la même touche. Par contre, la touche "I" provoquera une sauvegarde de l'écran pour une éventuelle recopie sur papier avec un logiciel approprié.

Eddy Dutertre

```
10 REM ***********************
20 REM * ANALYSEUR LOGIQUE *
30 REM * C- Eddy  Dutertre *
40 REM ***********************
50 ON BREAK GOSUB 770
60 SPEED KEY 10,20
70 MEMORY &9FFF:BORDER 13
80 L=&A100:RESTORE 790
90 READ A$:IF A$="££" THEN 110
100 POKE L,VAL("&"+A$):L=L+1:GOTO 90
110 RESTORE
120 SYMBOL 241,0,0,0,0,&18,&18,&18,&18
130 SYMBOL 242,&18,&18,&18,&18,&18,&18,&18,&18
140 SYMBOL 243,&18,&18,&18,&18,0,0,0,0
150 MODE 2:WINDOW£1,1,80,11,23:INK 1,26:PEN 1
160 LOCATE 35,1:PRINT CHR$(24);"ANALYSEUR LOGIQUE";CHR$(24)
170 LOCATE 30,10:PRINT"ENTREE SUR: ";CHR$(24);"1";CHR$(24);"- PORT K7"
180 LOCATE 42,12:PRINT CHR$(24);"2";CHR$(24);"- PORT IMPRIMANTE (BUSY)"
190 K$=INKEY$:IF K$="" OR K$>"2" OR K$<"1" THEN 190
200 K=VAL(K$):ON K GOTO 590,600
210 PAPER £1,0:PAPER 1:PEN 0
220 CLS:CLS £1
230 LOCATE 1,10:FOR N=1 TO 16
240 FOR M=1 TO 4:PRINT CHR$(241);:NEXT M:PRINT CHR$(242);:NEXT N
250 LOCATE 1,24:FOR N=1 TO 16
260 FOR M=1 TO 4:PRINT CHR$(243);:NEXT M:PRINT CHR$(242);:NEXT N
270 LOCATE 2,9:FOR N=1 TO 10:PRINT SPC(2);N;:NEXT:FOR N=11 TO 15:PRINT" ";N;:NEX
T
280 LOCATE 2,25:FOR N=1 TO 10:PRINT SPC(2);N;:NEXT:FOR N=11 TO 15:PRINT" ";N;:NE
XT
290 WINDOW £0,1,80,1,8
300 PAPER£0,0:PEN£0,1
310 CLS:V=1:POKE &A000,1:POKE &A001,0
320 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(24)"VITESSE/DIV"CHR$(24)
330 PRINT
340 DATA " 5 ms",10 ms,50 ms,0.1 s,0.2 s
350 FOR N=1 TO 5:READ V$(N):NEXT:L=1
360 FOR N=1 TO 5:PRINT " ";V$(L);"/div":L=L+1:NEXT
370 LOCATE 15,1:PRINT CHR$(24);"SYNCHRO";CHR$(24)
```

```
380 S$(1)="FRONT "+CHR$(245):S$(2)="FRONT "+CHR$(244):S$(3)="LIBRE"
390 FOR N=1 TO 3:LOCATE 15,N+2:PRINT S$(N):NEXT
400 PLOT 200,400:DRAWR 0,-130,1
410 PLOT 201,400:DRAWR 0,-130,1
420 LOCATE 45,1:PRINT CHR$(24);"ANALYSEUR LOGIQUE";CHR$(24)
430 LOCATE 28,3:PRINT"[V]-Changement vitesse balayage (v ou V)":LOCATE 28,4:PRIN
T"[S]-Changement mode synchro.":LOCATE 28,5:PRINT"[ESPACE]-Arret balayage, repri
se par [ESPACE]":LOCATE 28,6:PRINT"[I]-Sauvegarde ecran (nom:osc.bin)"
440 W=1:L=1:GOSUB 610:S=3:GOTO 540
450 CALL &A100:K=PEEK(&A002)
460 IF K=ASC("v") THEN L=L+1 ELSE 490
470 IF L=6 THEN L=1
480 W=1:GOSUB 610:GOTO 450
490 IF K=ASC("V") THEN L=L-1 ELSE 520
500 IF L=0 THEN L=5
510 W=-1:GOSUB 610:GOTO 450
520 IF K=ASC("S") OR K=ASC("s") THEN S=S+1 ELSE GOTO 560
530 IF S>3 THEN S=1
540 GOSUB 700:ON S GOSUB 740,750,760
550 GOTO 450
560 IF K=ASC("I") OR K=ASC("i") THEN SAVE"OSC",B,&C000,&4000:GOTO 450
570 IF INKEY$=" " THEN 570
580 IF INKEY$=" " THEN 450 ELSE 580
590 POKE &A003,&80:GOTO 210
600 POKE &A003,&40:GOTO 210
610 LOCATE 1,L+2:PRINT " "; CHR$(24);V$(L);"/div";CHR$(24)
620 N=L-W:IF N=0 THEN N=5
630 IF N=6 THEN N=1
640 LOCATE 1,N+2:PRINT " ";V$(N);"/div"
650 RESTORE 660
660 DATA 1,0,19,0,162,0,70,1,140,2
670 FOR N=1 TO (L-1)*2:READ V:NEXT
680 READ V:POKE &A000,V:READ V:POKE &A001,V
690 RETURN
700 LOCATE 15,S+2:PRINT CHR$(24);S$(S);CHR$(24)
710 T=S-1:IF T=0 THEN T=3
720 LOCATE 15,T+2:PRINT S$(T)
730 RETURN
740 POKE &A110,&20:POKE &A11A,&28:RETURN
750 POKE &A110,&28:POKE &A11A,&20:RETURN
760 POKE &A110,&38:POKE &A11A,&38:RETURN
770 SPEED KEY 30,2
780 MODE 2:STOP
790 DATA 21,03,A0,5E,F3,CD,8D,A1,01,32
800 DATA F5,00,00,ED,78,A3,20,FB,00,00
810 DATA 00,00,00,ED,78,A3,28,FB,21,70
820 DATA C3,16,80,01,80,02,C5,E5,01,00
830 DATA EF,3E,01,ED,79,01,32,F5,ED,78
840 DATA A3,01,F0,00,28,01,09,7E,B2,77
850 DATA E1,E5,D5,11,E0,01,19,D1,3E,02
860 DATA 01,00,EF,ED,79,01,32,F5,ED,78
870 DATA A3,01,F0,00,28,01,09,7E,B2,77
880 DATA ED,4B,00,A0,0B,78,B1,20,FB,E1
890 DATA CB,0A,01,00,00,ED,4A,00,00,00
900 DATA 00,00,C1,0B,78,B1,20,AE,FB,CD
910 DATA 1B,BB,38,0D,3E,01,CD,B4,BB,D5
920 DATA CD,6C,BB,D1,C3,04,A1,32,02,A0
930 DATA C9,3E,01,01,00,EF,ED,79,C9,££
```

ATTENTION: DANS LE LISTING, REMPLACER TOUS LES '£' PAR DIESE ('3' SHIFTE)

COURRIER

Q — Dans une précédente lettre, je vous demandais des renseignements concernant le lecteur de disquettes 5 1/4 de Vortex. Depuis, j'ai lu que vous conseilliez de s'adresser directement à Vortex et j'ai effectivement reçu des réponses. J'ai ainsi appris l'existence d'un ensemble appelé Update-Pack qui comprend une disquette et une ROM, le tout d'une valeur, en Allemagne, de 49 DM. Je me suis donc empressé de le commander et je l'ai reçu par retour du courrier. Après quelques tâtonnements, j'ai réussi à utiliser les programmes inclus sur la disquette. Celui qui a résolu mon problème s'appelle DRIVE-COM et je peux donc désormais lire toutes les disquettes 3" quel que soit le format utilisé. Quant à la Rom incluse, elle permet d'utiliser à nouveau des instructions du Basic qui étaient modifiées par la ROM du lecteur. D'après Vortex elle est également 30 % plus rapide. En utilisant les possibilités de ce lecteur, j'ai écris un programme de fichier à accès direct permettant de gérer 3 000 adresses de chacune 240 caractères, le tout sur une seule disquette 5,25". Je ne pense pas que ce programme soit intéressant à publier car il ne concerne que ceux qui possèdent le F1-X + 6128 (il est nécessaire d'apporter quelques modifications du programme pour 464 et 664) mais peut-être existent-ils des lecteurs intéressés ? Je peux donc fournir à ceux qui m'en ferait la demande, soit un listing de mon programme, soit une disquette pour la leur renvoyer avec lesdit programme en évitant la saisie. Ce programme permet de nombreuses possibilités de recherche et d'impression d'étiquettes.

R — Comme quoi il existe encore des philantropes... Si la proposition vous intéresse, contactez :

Monsieur Thone Denis
19, avenue du Bois,
L-1251 Luxembourg

Q : Vous avez publié un article sur le logiciel "Master-Min" destiné à la télématique sur Amstrad,. Pourriez-vous me donner l'adresse d'un fournisseur ?

Jean NGUYEN
Cherbourg

R : La télématique par ordinateur a le vent en poupe... Vous avez été très nombreux à nous demander une adresse pour se procurer Master-Min ou pour obtenir des renseignements complémentaires. Master-Min (ou cartes et câbles de liaison) est commercialisé par Minipuce, 6, rue de Bellevue, 92100 Boulogne.

Q : Je vous écris pour faire part à vos lecteurs de deux petits trucs : premièrement, vous qui utilisez CP/M, vous vous êtes sans doute déjà aperçu des problèmes liés à l'utilisation de certaines commandes, à savoir par exemple : STAT.COM. En effet, on ne peut utiliser cette commande qu'à condition d'en avoir une copie sur la disquette de travail. Pour vous épargner le travail de recopie imposé par l'utilisation de ces commandes, je vous propose le truc suivant. Tapez en mode CP/M : SAVE O BIS.COM.
Le CP/M créera un fichier "bidon" nommé BIS, maintenant directement utilisable. Cette commande, lorsqu'on l'appelle, permet de faire fonctionner la commande précédemment utilisée sans avoir à la recharger. Si vous avez utilisé STAT.COM, en créant BIS.COM sur une disquette système, il vous suffira de taper BIS pour faire fonctionner STAT.
Deuxièmement, dans le numéro 18 d'Amstrad Magazine était proposé un superbe utilitaire REFUNSNIK lequel permet d'obtenir de nouvelles fonctions très puissantes. La fonction WINDOW avait un petit défaut, à savoir un bout de ligne tracé de travers en haut à droite lorsqu'on incluait du texte (exemple : a$ = "Bonjour" : WINDOW,1,5,35,5,20,@A$).
Pour y remédier, voici une solution : chargez REFUSNIK comme indiqué dans le magazine, et tapez en mode direct :
POKE &95EF,&CD:POKE &95FO,&7B
POKE &95F1,&96:POKE &967B,&2A
POKE &967C,&CD:POKE &967D,&95
POKE &967E,&3F:POKE &967F,&C9
SAVE "REFUSNIK",B,36900, 1630.
Bravo à l'auteur qui a écrit ce super utilitaire !

Bock Patrice
Grosbliederstroff

R : Et merci à vous pour vos "tuyaux"...

Q : Suite à l'article intitulé "Infoco : du nouveau en CAO/DAO sur PC 1512" paru page 52 de votre numéro 20, je vous serais reconnaissant de bien vouloir me communiquer les adresses des firmes Infoco et Microvitec...

Robert LE GUENNEC
Savigny-le-Temple

R : L'adresse de Infoco est : INFOCO SARL, 7, rue des Pinsons, 78990 Elancourt.
Microvitec, pour sa part, se trouve en Grande Bretagne : MICROVITEC, Futures Way, Bolling Road, Bradford BD4 7TU, West Yorkshire, ENGLAND.

Q : Étant possesseur d'un CPC 464, je voudrais savoir s'il existe un logiciel graphique du genre PCW PAINT mais pour CPC. Où puis-je trouver de plus amples renseignements sur Lorigraph de Loriciels ? Pourrais-je également savoir avec quel utilitaire graphique vous avez réalisé la couverture du numéro 10 d'Amstrad Magazine ?

Florent Courbet
Clainaux

R : Le logiciel PCW Paint est en fait l'adaptation de Cherry Paint conçu par le même éditeur (Micro-C) pour CPC. Il travaille en mode 2 exclusivement. Dans le même style (et parmi seulement les programmes français car le domaine est vaste) vous pouvez trouver Lorigraph de Loriciels (mode 1 exclusivement), Graph-X de Norsoft (fonctionne dans les trois modes), Superpaint de Micro-Application (pour faire de belles impressions). Il en existe bien d'autres dont AMX Mouse etc. Un test de Lorigraph est paru dans le numéro 7 de février 86 et la couverture du numéro 10, réalisée par J. Torrès, a été élaborée à partir de la tablette graphique Graphiscop (de MMC International).

Q : Je possède un Amstrad CPC 664. Avec mon CP/M, je sauvegarde facilement de disquette à disquette mais je suis confronté à un problème que je n'arrive pas à résoudre : est-il possible de sauvegarder une disquette qui n'a pas été formatée sur une disquette vierge formatée ?

Leleyter Bruno
Castelginest

R : Il est possible de "déformater" une face de disquette sans l'endommager mais cette opération n'est pas réalisable avec les utilitaires fournis avec la machine. Vous devrez donc faire appel à un "outil" supplémentaire. Nous réprouvons l'usage qui est fait de certains "bons" copieurs mais le fait est que ceux-ci peuvent présenter un intérêt autre que le vulgaire piratage. Ainsi, nous avons "déformaté" une disquette avec DISCOLOGY (de Méridien Informatique). En effet, celui-ci dispose d'une option "effacer formatage" et accepte de lire et de reproduire un secteur endommagé ou "déformaté". Il suffit alors d'insérer une disquette non formatée en "source" et la face à "déformater" en destination. Le procédé est discutable mais efficace...

Q : Lecteur d'Amstrad Magazine, je viens de changer le CPC 464 de ma fille pour un PC 1512 DD. Ma fille débutant un BTS d'informatique, elle va faire des stages dans mon entreprise et devra manier Multiplan. [...] Peut-on espérer faire fonctionner, ne serait-ce qu'en démonstration, ce logiciel sur PC 1512 DD ? D'après l'informaticien de l'entreprise (qui est anti-Amstrad), cela est impossible. Pourtant M. Spiegel nous dit (n° 18) que ce logiciel fonctionne sur Amstrad 1512... Qu'en est-il exactement ?

Roger Besset
Eure

R : R.P. Spiegel a raison et vous pourrez non seulement "avoir une démo de Multiplan" mais encore mieux faire tourner ce programme sur PC 1512 DD ; nous vous rappelons que nous avons entamé lors du n° 23 d'Amstrad Magazine, une initiation à ce logiciel. (Voir notre second volet dans ce magazine).

Q : Possédant un Amstrad PC 1512, je désirerais recevoir des renseignements et des documents concernant les imprimantes couleurs ou, à défaut, les adresses des distributeurs des marques : Sharp JX-720, Juki 5510/5520, Okimate 20...

Michel Miglianico
Lyon

R : Nous n'avons pas, et c'est là une règle générale, de "documentations". Par contre, nous pouvons vous dire que Juki est distribué par Micro-Connection International, Oki par Métrologie et Sharp — naturellement — par Sharp Burotype Machines (S.B.M.). Les adresses sont :
— Micro Connection Intl : 4, rue Diderot, 92150 Suresnes.
— Oki/Métrologie : Tour d'Asnières, 4, av. Laurant-Cely, 92606 Asnières Cedex.
— SBM : 151/153, av. Jean-Jaurès, 93307 Aubervilliers Cedex.

Q : J'ai suivi avec beaucoup d'intérêt votre article concernant la gestion de vidéo-club avec l'Amstrad PCW. Je serais intéressé par l'achat d'un matériel Amstrad mais je me pose encore quelques questions. En effet, dans un premier temps, je désire effectuer des mailings personnalisés. Pour cela, je pense que le logiciel Quick Mailing conviendrait tout-à-fait. Cependant, ayant entendu que l'imprimante du PCW était moyenne, j'ai pensé prendre un PC 1512 et une imprimante plus "performante". La question est alors de savoir si Quick Mailing est compatible PC 1512 ? Est-il possible d'imprimer des étiquettes autocollantes sur n'importe quel type d'imprimante ? D'autre part, j'aimerais avoir les coordonnées de la société qui commercialise le logiciel "Vidéosoft".

C. Fanton (Cambronne Vidéo
Paris)

R : Beaucoup de questions auxquelles nous allons tenter de répondre. Pour ce qui est de Quick Mailing, il existe une version PC. Par ailleurs, il est faux de dire que l'imprimante du PCW est moyenne. Comparée à des imprimantes qui valent le prix de la configuration complète, il est certain qu'elle s'avère d'une relative lenteur et fragilité. Tout dépend bien sûr de l'usage que vous comptez en faire : si l'imprimante doit fonctionner 15 heures par jour et 360 jours par an, il est certain qu'elle sera vite usée. Sachez, si ce problème vous inquiète, que vous pouvez brancher n'importe quelle imprimante sur le PCW via une interface RS 232. Il est possible d'imprimer des étiquettes autocollantes sur n'importe quel type d'imprimante.
PC ou PCW ? Tout dépend de l'usage que vous ferez vraiment de votre ordinateur et de la fréquence d'utilisation de votre configuration. Leurs vocations — professionnelles — sont très différentes. Un bon vendeur saura analyser vos besoins et vous conseiller la meilleure solution.
La société qui a conçu et installe le logiciel Vidéo Soft est BASIC CENTER : 98, bd Gabriel-Péri, 91170 Viry-Chatillon.

Q : Je possède un ordinateur Amstrad CPC 6128 auquel j'ai ajouté un lecteur de disquette FD 1 et une imprimante DMP 2000. J'ai acheté un logiciel DR Graph pour lequel il faut créer un fichier assign.sys. Malheureusement, je ne comprends pas la procédure pour créer ce fichier. Pourriez-vous m'indiquer cette procédure pour que je puisse enfin imprimer mes graphiques.

R : Lorsque, sous CP/M, vous faites un : TYPE DRIVERS. GSX, l'ordinateur vous répond que le fichier Assign.sys contient la liste des périphériques qui seront utilisés par l'ordinateur durant une session de travail. Le programme appellera alors, selon la composition de ce fichier, le numéro de périphérique requis (01-21) et le drive courant. Vous êtes limité à cinq entrées dans le fichier ASSIGN et vous n'avez en fait besoin que d'inclure les "drivers" nécessaires, en ordre de taille avec l'écran par défaut (01), l'imprimante par défaut (21) ou encore la table traçante (11). Sur la disquette DR Graph, le driver imprimante est DDFXHR8, mais le driver pour imprimante 7 bits Epson (ou compatible) se trouve sur l'une des faces de vos disquettes système CP/M. Ce driver s'appelle DDFXLR7.PRL (pour DMP-1, on utilisera le fichier DD-DMP1.PRL, face 2). La procédure pour créer un "bon" fichier ASSIGN est donc :
1) Avec PIP, vous recopiez sur votre disquette de travail (copie de DR GRAPH) l'utilitaire ED.COM (face à disc CP/M). L'ordinateur affiche A>.
2) Tapez alors A>ED ASSIGN.SYS. L'ordinateur affiche : *.
3) Entrez i<enter> (vous allez pouvoir tapez vos assignations périphériques).
Exemple :
1 : 21 a:ddfxlr7
2 : 11 a:ddhp7470
3 : 01 a:ddmode2
etc.
Lorsque vous aurez fini, appuyez simultanément sur <CONTROL> (la touche CTRL sur 464) et Z pour indiquer à l'ordinateur que la phase de saisie est terminée (SANS RETURN !).
Enfin, appuyez sur e pour sauvegarder le nouveau fichier ASSIGN.SYS.
Vous devrez avoir sur la même face qu'ASSIGN.SYS le fichier qu'il contient (DDFXLR7, DDMODE2, etc.).
Pour vérifier le contenu de ASSIGN.SYS, il suffit de faire un A> TYPE ASSIGN.SYS et le contenu du nouveau fichier apparaît.

Utilisez à fond toutes les possibilités de votre AMSTRAD

Tout pour programmer votre AMSTRAD

Véritables passionnés de l'AMSTRAD, les auteurs de cet ouvrage ont passé des milliers d'heures à concevoir, rédiger et tester les dizaines de programmes.

• **Des programmes opérationnels à 100 %** De l'utilitaire CP/M à la création de graphiques à haute résolution, en passant par des jeux sophistiqués ou la commande synthétiseur de son, vous développez des applications captivantes.

• **Un choix très étendu de langages de programmation.** Le Basic, le Logo, l'Assembleur, le Turbo-Pascal, et ultérieurement, le Foth, le Modula.

• **Des trucs et des conseils pratiques.** Vous découvrez également de nombreuses astuces : comment transférer du CPC 464 au 664, ou au 6128, comment insérer des utilitaires et gagner de la place en mémoire.

• **Vous élargissez le champ d'action de votre AMSTRAD.** Avec la mise en pratique des programmes et des "recettes", vous découvrez de nouvelles et passionnantes utilisations de votre ordinateur.

Le complément indispensable de votre AMSTRAD

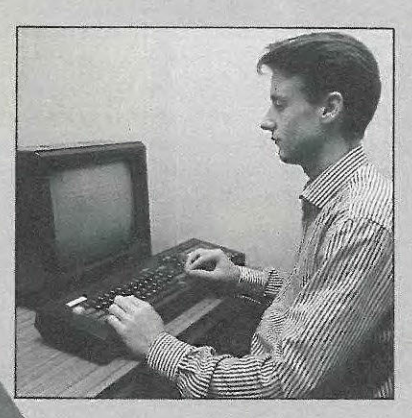
Présentation : classeur à feuillets mobiles 400 pages, grand format 21×29,7 cm, 450 F TTC plus votre cadeau gratuit : 3 mois d'abonnement à AMSTRAD MAGAZINE.

Vous possédez un AMSTRAD CPC 464, 664 ou 6128.

Voici enfin l'ouvrage que vous attendiez pour tirer le meilleur parti de votre micro-ordinateur : "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD".

Il traite en profondeur des techniques de programmation, ainsi que de la structure interne et des extensions de votre ordinateur.

De plus, cet ouvrage restera en permanence à la pointe de la technique, grâce à un service de compléments et de mises à jour exclusifs.



COMMENT EXPLOITER TOUTES LES RESSOURCES ET AUGMENTER LES PERFORMANCES DE VOTRE AMSTRAD CPC 464 / 664 / 6128

VOTRE CADEAU GRATUIT 3 MOIS D'ABONNEMENT A AMSTRAD MAGAZINE*

Tout pour augmenter les performances de votre AMSTRAD

NOUVEAU

Cet ouvrage répond "par le menu", à toutes les questions que vous vous posez sur le fonctionnement de votre AMSTRAD. Il vous indique comment faire pour augmenter considérablement ses performances.

• **Votre matériel n'a plus de secrets pour vous.** Fréquences d'horloge du Z80 CPU, interface PIO 8255, ports d'extension. Vous faites le tour complet de votre AMSTRAD, des schémas vous montrent en détail le rôle de chaque composant.

• **Vous mettez en place vous-même des extensions.** Portez la mémoire de votre CPC 6128 à 1 Mo, mettez en place une interface, raccordez de nouveaux périphériques... Des instructions de montage très précises vous permettent de procéder, à moindre frais, à toutes les opérations qui augmentent les possibilités de votre AMSTRAD.

Votre ouvrage est toujours d'actualité !

Cet ouvrage, unique par sa conception, vous fait bénéficier d'un atout considérable : il évolue à la même vitesse que les techniques et le matériel que vous utilisez. Trois à quatre fois par an, des mises mises à jour et compléments vous seront envoyés (150 pages, environ 215 F, service annulable sur simple demande). Vous disposez ainsi régulièrement de nouveaux programmes et d'une information parfaitement à jour sur les nouveaux matériels et logiciels.

Profitez vite de notre offre de lancement !

Pour passer le plus vite possible à la pratique sur votre AMSTRAD, réservez dès aujourd'hui votre exemplaire de "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD". Remplissez et renvoyez sans plus attendre le Bon de souscription ci-dessous, accompagné de votre règlement. Vous êtes ainsi assuré de recevoir cet ouvrage dès sa parution et vous réalisez une économie de 20 % par rapport au prix public à parution.

Editions Weka - 12, cour St-Eloi 75012 Paris

*OFFRE LIMITÉE AU 31.08.87

AMS 07/87

Ma garantie : si par extraordinaire, cet ouvrage ne me satisfaisait pas totalement, je n'aurais qu'à vous le renvoyer sous 15 jours pour être remboursé immédiatement et intégralement.

BON DE COMMANDE

A compléter et à renvoyer sous enveloppe, sans timbrer à :
Editions WEKA Libre-Réponse n° 2581-75, 75581 PARIS CEDEX 12

OUI, faites-moi parvenir un exemplaire de **"Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD"** et mon cadeau gratuit. J'ai bien noté qu'en réservant cet ouvrage dès aujourd'hui, je bénéficie de mon cadeau gratuit. Je recevrai également les compléments et mises à jour (je garde la possibilité de vous les retourner sans rien vous devoir, dans un délai de 15 jours après chaque envoi).

Je joins le montant de ma commande (soit 450 F TTC) par
☐ chèque bancaire ☐ virement postal 3 volets à l'ordre des Editions Weka.

Nom ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________
Code Postal __________ **Ville** __________
Date __________ **Signature**

(* Offre valable jusqu'au 31.08.87)

AMAG 752601

LCE-CABLE

le Minitel intelligent

750 F (HT)

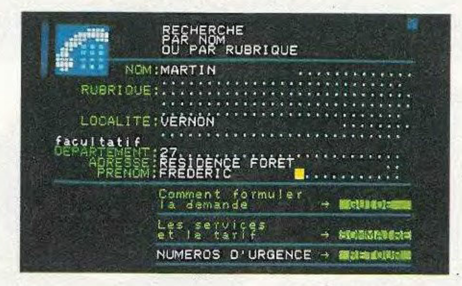
Avec LCE-CABLE, tirez le meilleur parti de votre PC et de votre Minitel. Branchez le câble, introduisez la disquette, et le Minitel devient intelligent. Capturez les images vidéotex et consultez-les hors communication ; vous économiserez ainsi du temps de connexion. Si vous consultez régulièrement une même information, créez une procédure automatique ; les consultations ultérieures ne nécessiteront plus alors qu'un seul geste. Vos données seront réintégrées ensuite dans d'autres logiciels. Enfin, un véritable langage de programmation vous permettra d'écrire vos propres applications.



6 applications fournies avec LCE-CABLE



Récupération de listes d'adresses :
Cette application permet de récupérer des listes d'adresses à partir de l'annuaire Minitel. Prospectez par exemple tous les avocats de Vernon.



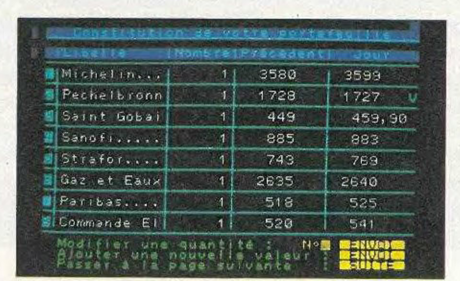
Récupération de numéros de téléphone :
Avec cet outil, complétez ou tenez à jour vos fichiers. Les numéros de téléphone sont automatiquement capturés sur l'annuaire.

Dest: *TLX LCE 180855
Copie:
Objet: COMMANDE
Texte:
NOUS VOUS CONFIRMONS PAR LE PRESENT

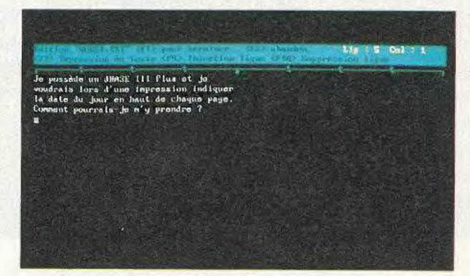
Emission et réception de télex :
A partir de votre PC, et en faisant appel au serveur Missive, vous pouvez très bien envoyer et recevoir des télex.



Consultation de comptes bancaires :
Les banques vous autorisent dorénavant à consulter un compte bancaire sur Minitel. LCE-CABLE permet d'extraire ces informations pour mieux gérer votre comptabilité.



Consultation de valeurs boursières :
Vous gérez votre portefeuille boursier... LCE-CABLE vous permettra d'enregistrer les nouvelles cotations à des fins de mise à jour.



Accès automatique au serveur LCE-TEL :
Cette application permet d'accéder à la messagerie du serveur LCE-TEL et d'envoyer automatiquement un message dans une boîte aux lettres.

- LCE-CABLE se compose d'une disquette au format PC, d'un manuel de 120 pages et d'un câble de liaison PC / Minitel. Les disquettes existent au format 5" 1/4 et 3" 1/2.
- LCE-CABLE supporte les cartes adaptateur d'écran monochrome, CGA, EGA et Hercules. Le PC doit être muni d'une sortie série RS-232.
- LCE-CABLE est livré avec les six applications suivantes :
  - récupération de listes d'adresses,
  - récupération de numéros de téléphone,
  - émission et réception de télex,
  - consultation de comptes bancaires,
  - consultation de valeurs boursières,
  - accès automatique au serveur LCE-TEL.

Existe également en version carte courte LCE-TEL, fonctionnant sans Minitel. Une fois insérée dans votre PC, cette carte vous permet d'obtenir les mêmes fonctionnalités que LCE-CABLE.
Son prix est de 2.490 F H.T.

La Commande Electronique
7, RUE DES PRIAS — 27920 SAINT-PIERRE DE BAILLEUL
TÉL. 32 52 54 02 FAX N° 32 52 54 46 TÉLEX LCE 180 855

AMS 07/87

BON DE COMMANDE

A retourner à : La Commande Electronique
7, rue des Prias
27920 SAINT-PIERRE DE BAILLEUL

Nom : ____________________

Société : ____________________

N° : ________ Rue : ____________________

____

Ville : ____________________

Code postal : ____________________

Téléphone : ____________________

vous commande ... logiciels LCE-CABLE au prix unitaire de 889,50 F TTC, franco de port. Règlement par chèque joint à la commande.

DM IMPRESSIONS (1) 47 71 25 90

BELOTE

Comme son nom l'indique, ce programme est une simulation de partie de belote. Il permet à un joueur isolé de faire seul une partie, le CPC gérant les trois autres partenaires.
Le logiciel débute par un bref mode d'emploi puis vient le jeu lui-même. Le joueur qui distribue les cartes (donneur) est tiré aléatoirement par l'ordinateur. Vous êtes le joueur numéro 1 et votre partenaire est le joueur n° 3. A tour de rôle, chaque joueur décide ou non de "prendre". Si personne ne veut prendre, vient alors le deuxième tour et si vous prenez, vous devrez choisir la couleur "atout" désirée. La couleur de cet atout est inscrite en bas de la fenêtre ainsi que tous les messages inhérents à la partie en cours. Votre jeu est représenté par les cartes en bas de l'écran. Pour jouer, il suffit de déplacer le pointeur en dessous de vos cartes, à l'aide des flèches directionnelles, et de valider votre choix par appui sur la barre <ESPACE>. Ce jeu a quand même quelques limitations : il ne permet pas de détecter les tricheries possibles, ne permet pas le "tout atout" ni le "sans atout". La partie s'achève quand l'une des équipes a totalisé mille points. Bonne partie...

Philippe Nguyen

```
10 REM NE PAS TAPER LES CODE DE CON [4307]
TROLE DU VERIFICATEUR ENTRE CROCHET
S !!!
20 '*** NGUYEN PHILIPPE ***          [923]
30 '***       BELOTE      ***        [1742]
40 '***  AMSTRAD MAG      ***        [1082]
50 ON BREAK GOSUB 5070               [617]
60 CLS:GOSUB 4960                    [820]
70 CLS:PEN 3:LOCATE 10,15:PRINT"VEU [4246]
ILLEZ PATIENTER SVP"
80 DIM K(32):CC$=CHR$(229)+CHR$(227 [2752]
)+CHR$(228)+CHR$(226)
90 INK 0,1:INK 1,0:INK 2,6:INK 3,26 [1745]
:INK 4,24:GOSUB 3970
100 RANDOMIZE TIME                   [1777]
110 GOSUB 4270:JD=INT(RND*4)         [2243]
120 GOSUB 130:GOTO 220               [826]
130 DATA A,R,D,V,X,9,8,7             [1461]
140 RESTORE 130:FOR Q=1 TO 8:READ A [2689]
$:JF$=JF$+A$+CHR$(229):NEXT Q
150 RESTORE 130:FOR Q=1 TO 8:READ A [2948]
$:JF$=JF$+A$+CHR$(227):NEXT Q
160 RESTORE 130:FOR Q=1 TO 8:READ A [2923]
$:JF$=JF$+A$+CHR$(228):NEXT Q
170 RESTORE 130:FOR Q=1 TO 8:READ A [3815]
$:JF$=JF$+A$+CHR$(226):NEXT Q:RETUR
N
180 RESTORE 130:FOR Q=1 TO 8:READ A [2689]
$:JF$=JF$+A$+CHR$(229):NEXT Q
190 RESTORE 130:FOR Q=1 TO 8:READ A [2948]
$:JF$=JF$+A$+CHR$(227):NEXT Q
200 RESTORE 130:FOR Q=1 TO 8:READ A [2923]
$:JF$=JF$+A$+CHR$(228):NEXT Q
210 RESTORE 130:FOR Q=1 TO 8:READ A [3079]
$:JF$=JF$+A$+CHR$(226):NEXT Q
220 JE$=JF$                          [331]
230 CLS:JD=JD+1:IF JD=5 THEN JD=1    [1595]
240 JP=JD:LOCATE 17,1:PEN 2:PRINT"D [6736]
ISTRIBUTION":LOCATE 17,2:PRINT"JOUE
UR";JD:WINDOW#5,33,40,1,16:PAPER#5,
3:CLS#5:WINDOW#5,33,40,2,16
250 FOR I=1 TO 10:A=(INT(RND*5)+1)* [2936]
2:B=(INT(RND*20)+1)*2
260 JE$=RIGHT$(JE$,64-B-A)+MID$(JE$ [2702]
,B+1,A)+LEFT$(JE$,B):NEXT I
270 FOR I=0 TO 3:J$(I+1)=MID$(JE$,I [1640]
*6+1,6)+MID$(JE$,24+I*4+1,4):NEXT I
280 NC=9:GOSUB 480                   [393]
290 PAPER 3:GOSUB 4050               [1154]
300 LOCATE 2,1:AR$=MID$(JE$,41,2):P [3748]
RINT"ATOUT ";JR=1:C$(JR)=AR$:GOSUB
4570
310 GOSUB 420                        [913]
320 GOSUB 1550                       [901]
330 GOTO 590                         [454]
340 GOSUB 1400                       [899]
350 NC=15:GOSUB 480                  [997]
360 GOSUB 420                        [913]
370 PAPER 3:GOSUB 4050               [1154]
380 JO(JP)=1:IF JP+2<5 THEN JO(JP+2 [1865]
)=1 ELSE JO(JP-2)=1
390 IF (JP+3)<5 THEN JO(JP+3)=0 ELS [2295]
E JO(JP-1)=0
400 IF JP+1<5 THEN JO(JP+1)=0 ELSE  [1791]
JO(JP-3)=0
410 GOTO 1560                        [387]
420 KK$=""                           [294]
430 FOR I=1 TO 32                    [309]
```



```
440 A$=STR$(K(I))                          [915]
450 KK$=KK$+MID$(A$,2,1):NEXT I            [1543]
460 KK$=MID$(KK$,1,8)+" "+MID$(KK$,        [3769]
9,8)+" "+MID$(KK$,17,8)+" "+MID$(KK
$,25,8)
470 RETURN                                 [555]
480 JD$=JF$                                [363]
490 FOR J=1 TO 4                           [621]
500 JJ$=""                                 [411]
510 FOR C=1 TO 63 STEP 2                   [962]
520 C$=MID$(JD$,C,2)                       [494]
530 CC=INSTR(J$(J),C$)                     [956]
540 IF CC<>0 THEN JJ$=JJ$+C$:K((C+1        [1426]
)/2)=J
550 NEXT C                                 [381]
560 J$(J)=JJ$                              [550]
570 NEXT J                                 [370]
580 RETURN                                 [555]
590 JA=JP:XX=0:TT=1:C=4                    [1775]
600 JP=JP+1:XX=XX+1:V$="":IF JP=5 T        [1909]
HEN JP=1
610 IF XX=5 THEN 1070                      [743]
620 GOSUB 1550                             [901]
630 PEN#5,2:LOCATE#5,2,1:PRINT#5,"T        [2124]
OUR 1":PRINT CHR$(7);
640 GOSUB 1550                             [901]
650 IF JP=1 THEN 670                       [896]
660 GOTO 720                               [421]
670 LOCATE#5,2,2:PRINT#5,"PRISE "          [649]
680 LOCATE#5,2,3:PRINT#5,"O/N ?"           [1392]
690 V$=UPPER$(INKEY$):IF V$="" THEN        [1060]
 690
700 IF V$="O" THEN GOSUB 1400:AC$=M        [4994]
ID$(AR$,2,1):GOTO 350
710 IF V$="N" THEN 600 ELSE GOTO 69        [2207]
0
720 JD$=J$(JP)+AR$                         [1313]
730 NA=0:NA$="":NS$=""                     [679]
740 FOR I=2 TO 12 STEP 2                   [828]
750 IF MID$(JD$,I,1)=MID$(AR$,2,1)         [3885]
THEN NA=NA+1:NA$=NA$+MID$(JD$,I-1,1
):GOTO 770
760 NS$=NS$+MID$(JD$,I-1,1)                [496]
770 NEXT I                                 [375]
780 IF NA>=4 THEN 1030                     [681]
790 IF NA=1 THEN 990                       [708]
800 IF NA>1 THEN IF INSTR(NA$,"V")=        [2115]
1 THEN 1030
810 IF NA>=3 THEN IF INSTR(NA$,"V")        [3744]
<>0 THEN IF INSTR(NA$,"9")<>0 THEN
820
820 GOTO 840                               [332]
830 IF INSTR(NA$,"A")<>0 THEN 1030         [1654]
840 IF CI(JP)=1 THEN 860                   [953]
850 GOTO 870                               [534]
860 IF NA>=3 THEN IF INSTR(NA$,"V")        [3748]
<>0 THEN IF INSTR(NA$,"9")<>0 THEN
1030
870 IF NA>=3 THEN IF INSTR(NA$,"V")        [3352]
<>0 THEN IF INSTR(NA$,"D")<>0 THEN
890
880 GOTO 900                               [320]
890 IF INSTR(NA$,"R")<>0 THEN IF IN        [3128]
STR(NS$,"A")<>0 THEN 1030
900 AS=0                                   [303]
910 FOR I=1 TO 11 STEP 2                   [1562]
920 IF MID$(J$(JP),I,1)="A" THEN IF        [6243]
 MID$(J$(JP),I+1,1)<>MID$(AR$,2,1)
THEN AS=AS+1
930 NEXT I                                 [375]
940 IF AS<2 THEN 990                       [384]
950 IF INSTR(NA$,"9")<>0 THEN IF IN        [2617]
STR(NA$,"A")<>0 THEN 970
960 GOTO 980                               [496]
970 IF INSTR(NA$,"X")<>0 THEN 1030         [1294]
980 IF INSTR(NA$,"V")<>0 THEN IF IN        [4022]
STR(NA$,"9")<>0 THEN 1030
990 IF C<>4 THEN 1230 ELSE PEN#5,2:        [2696]
LOCATE#5,2,2:PRINT#5,"JOU.";JP
1000 LOCATE#5,2,3:PRINT#5,"PASSE":P        [2767]
RINT CHR$(7);
1010 FOR Q=0 TO 2000:NEXT Q                [1493]
1020 IF TT=1 THEN 600 ELSE GOTO 123        [1734]
0
1030 PEN#5,2:LOCATE#5,2,2:PRINT#5,"        [2248]
JOU.";JP
1040 LOCATE#5,2,3:PRINT#5,"PREND":P        [4377]
RINT CHR$(7);:FOR Q=1 TO 2000:NEXT
Q
1050 IF TT=2 THEN LOCATE#5,1,15:PEN        [3293]
#5,1:PRINT#5,"ATOUT:";AC$:GOTO 340
1060 AC$=MID$(AR$,2,1):GOTO 340            [1202]
1070 FOR II=1 TO 4                         [585]
1080 CLS#5:LOCATE #5,2,1:PRINT#5,"T        [2541]
OUR 2"
1090 TT=2                                  [234]
1100 JP=JA+II:IF JP>4 THEN JP=JP-4         [877]
1110 GOSUB 1550                            [901]
1120 IF JP=1 THEN 1260                     [579]
1130 RESTORE 1140                          [723]
1140 DATA 229,227,228,226                  [586]
1150 FOR C=1 TO 4                          [591]
1160 READ AC:AC$=CHR$(AC)                  [568]
1170 JD$=J$(JP)+AR$:NA=0:NA$="":NS$        [1942]
=""
1180 FOR V=2 TO 12 STEP 2                  [1571]
1190 IF MID$(JD$,V,1)<>CHR$(AC) THE        [4309]
N NS$=NS$+MID$(JD$,V-1,1)
1200 IF MID$(JD$,V,1)=CHR$(AC) THEN        [3814]
 NA=NA+1:NA$=NA$+MID$(JD$,V-1,1)
1210 NEXT V                                [358]
1220 GOTO 780                              [409]
```

```
1230 NEXT C                              [381]
1240 IF II>=4 GOTO 230                   [693]
1250 NEXT II                             [453]
1260 LOCATE#5,2,2:PRINT#5,"PRISE "       [649]
1270 LOCATE #5,2,3:PRINT#5,"O/N ?"       [1392]
1280 V$=UPPER$(INKEY$):IF V$="" THE      [973]
N 1280
1290 IF V$="O" THEN GOSUB 1310:GOSU      [2433]
B 1400:GOTO 350
1300 IF V$="N" THEN 1240 ELSE GOTO       [2210]
1280
1310 PEN#5,1:LOCATE#5,1,4:PRINT#5,"      [4100]
P=PIQ.":PRINT#5,"K=CAR.":PRINT#5,"C
=COE.":PRINT#5,"T=TRE,"
1320 LOCATE#5,1,8:PEN#5,2::PRINT#5,      [2025]
" QUOI ?"
1330 Z$=INKEY$:IF Z$="" THEN 1330        [938]
1340 IF Z$="P" THEN AC$=CHR$(229):G      [2016]
OTO 1380
1350 IF Z$="K" THEN AC$=CHR$(227):G      [2512]
OTO 1380
1360 IF Z$="C" THEN AC$=CHR$(228):G      [1383]
OTO 1380
1370 IF Z$="T" THEN AC$=CHR$(226) E      [2579]
LSE GOTO 1330
1380 PEN #5,1:LOCATE #5,1,15:PRINT#      [2743]
5,"ATOUT:";AC$
1390 RETURN                              [555]
1400 J$(JP)=J$(JP)+AR$                   [1238]
1410 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(31,"       [1027]
")
1420 CLS#5:LOCATE#5,1,15:IF TT=2 TH      [8217]
EN PRINT#5,"ATOUT:";:IF AC$=CHR$(22
9) OR AC$=CHR$(226) THEN PEN#5,1:PR
INT#5,AC$ ELSE  PEN#5,2:PRINT#5,AC$

1430 IF TT=1 THEN IF RIGHT$(AR$,1)=      [10457]
CHR$(229) OR RIGHT$(AR$,1)=CHR$(226
) THEN PEN#5,1:PRINT#5,"ATOUT:";RIG
HT$(AR$,1) ELSE PEN#5,2:PRINT#5,"AT
OUT:";RIGHT$(AR$,1)
1440 LOCATE 17,1:PRINT"DISTRIBUTION      [4628]
 2":PAPER#1,0:CLS#1:FOR QW=1 TO 100
0:NEXT QW
1450 C=22:CN=0                           [1049]
1460 FOR I=1 TO 4                        [450]
1470 J=JA+I:IF J>4 THEN J=J-4            [1362]
1480 IF J=JP THEN J$(J)=J$(J)+MID$(      [2868]
JE$,C*2-1,4):CN=2
1490 IF J<>JP THEN J$(J)=J$(J)+MID$      [3067]
(JE$,C*2-1,6):CN=3
1500 C=C+CN                              [793]
1510 NEXT I                              [375]
1520 LOCATE 1,1:PRINT" JOU 1    JOU      [2442]
2   JOU 3   JOU 4"
1530 LOCATE 17,2:PRINT"            "     [1275]
1540 PRINT CHR$(7)CHR$(7);:RETURN        [1633]
1550 RETURN                              [555]
1560 DATA A,X,R,D,V,9,8,7                [1838]
1570 RESTORE 1560                        [735]
1580 FOR I=1 TO 63 STEP 2                [1310]
1590 READ C$                             [337]
1600 IF C$="7" THEN RESTORE 1560         [1892]
1610 MID$(JD$,I)=C$                      [867]
1620 NEXT I                              [375]
1630 KK$=MID$(KK$,1,8)+MID$(KK$,10,      [2586]
8)+MID$(KK$,19,8)+MID$(KK$,28,8)
1640 GOSUB 1770                          [873]
1650 GOSUB 1660:GOSUB 490:JF$="":JE      [3515]
$="":PAPER 3:GOSUB 4050:T=0:GOTO 27
10
1660 II=(INSTR(CC$,AC$))*8               [1582]
1670 DATA 5,6,1,2,3,4,7,8                [984]
1680 RA$="":RC$=""                       [690]
1690 RESTORE 1670                        [585]
1700 FOR I=1 TO 8                        [462]
1710 READ P                              [409]
1720 RA$=RA$+MID$(KK$,II+P-8,1):RC$      [3237]
=RC$+MID$(JD$,(II+P-8)*2-1,2)
1730 NEXT I                              [375]
1740 KK$=LEFT$(KK$,II-8)+RA$+RIGHT$      [1921]
(KK$,32-II)
1750 JD$=LEFT$(JD$,(II-8)*2)+RC$+RI      [2489]
GHT$(JD$,(32-II)*2)
1760 RETURN                              [555]
1770 FOR I=2 TO 26 STEP 8                [918]
1780 C$=MID$(KK$,I+3,1)+MID$(KK$,I,      [1102]
3)
1790 MID$(KK$,I)=C$                      [672]
1800 NEXT I:RETURN                       [719]
1810 C$=AC$                              [286]
1820 II=(INSTR(CC$,C$))*8-7              [1254]
1830 PZ=40400                            [303]
1840 FOR I=II TO II+8                    [1187]
1850 VC$=MID$(KK$,I,1)                   [854]
1860 IF VC$="-" THEN NEXT I ELSE RE      [3632]
TURN
1870 X=LEN(J$(JR))                       [1495]
1880 FOR G=1 TO X STEP 2                 [1134]
1890 C$=MID$(J$(JR),G,2):CJ$=MID$(J      [2087]
$(JR),G+1,1):IF CJ$=AC$ THEN 1930
1900 IF C$="--" THEN 1930                [669]
1910 P=(INSTR(JD$,C$)+1)/2               [1055]
1920 C$=MID$(C$,2,1):GOSUB 1820:IF       [3248]
P=I THEN CM$="O":P=P*2-1:RETURN
1930 NEXT G                              [377]
1940 CM$="N":RETURN                      [1699]
1950 C$=AC$:GOTO 1970                    [1043]
1960 C$=JV$                              [204]
1970 II=(INSTR(CC$,C$))*8:P=40500        [1546]
1980 FOR I=II TO II-7 STEP -1            [1474]
1990 PA$=MID$(KK$,I,1)                   [749]
```



```
2000 IF PA$="-" THEN 2020                [799]
2010 IF VAL(PA$)=JR THEN PP$=MID$(J [3121]
D$,I*2-1,2):RETURN
2020 PRINT CHR$(7);:NEXT I               [1438]
2030 PP$="O":RETURN                      [629]
2040 GOSUB 3930:IF W=1 THEN 3350         [1644]
2050 P=40601                             [496]
2060 DATA 7,8,9,V,D,R,X,A                [353]
2070 RESTORE 2060                        [794]
2080 JT$=J$(JR)                          [552]
2090 FOR I=2 TO LEN(J$(JR)) STEP 2       [1445]
2100 IF MID$(J$(JR),I,1)=AC$ THEN M [2318]
ID$(JT$,I-1)="*"
2110 NEXT I                              [375]
2120 READ V$                             [419]
2130 V=INSTR(JT$,V$)                     [1699]
2140 IF V=0 THEN 2120                    [953]
2150 C$(JR)=MID$(J$(JR),V,2)             [726]
2160 RETURN                              [555]
2170 NA=0                                [161]
2180 FOR I=2 TO LEN(J$(JR)) STEP 2       [1445]
2190 IF MID$(J$(JR),I,1)=AC$ THEN N [1719]
A=NA+1
2200 NEXT I                              [375]
2210 RETURN                              [555]
2220 II=(INSTR(CC$,JV$))*8-7:P=4080 [1876]
0
2230 FOR I=II TO II+7                    [1196]
2240 VC$=MID$(KK$,I,1)                   [854]
2250 IF VC$="-" THEN 2270                [1210]
2260 IF VAL(VC$)=JR THEN C$(JR)=MID [2949]
$(JD$,I*2-1,2):RETURN
2270 NEXT I                              [375]
2280 FOR J=1 TO 4                        [621]
2290 P=40900                             [497]
2300 IF MID$(C$(J),2,1)=AC$ THEN C$ [2365]
=AC$:GOTO 2330
2310 NEXT J                              [370]
2320 C$=JV$                              [204]
2330 II=(INSTR(CC$,C$))*16-15            [1358]
2340 FOR C=II TO II+16 STEP 2            [1559]
2350 FOR J=1 TO 4                        [621]
2360 IF MID$(JD$,C,2)=C$(J) THEN RE [2181]
TURN
2370 NEXT J                              [370]
2380 NEXT C                              [381]
2390 DATA X,R,D,V,9,8,7,A                [960]
2400 RESTORE 2390:P=40950                [1161]
2410 FOR I=1 TO 8                        [462]
2420 READ Z$:Z=INSTR(J$(JR),Z$)          [1078]
2430 IF Z<>0 THEN IF MID$(J$(JR),Z+ [4409]
1,1)<>AC$ THEN C$(JR)=MID$(J$(JR),Z
,2):RETURN
2440 NEXT I                              [375]
2450 X1=1                                [455]
2460 IF T1=162 THEN T1=250               [832]
2470 IF T2=162 THEN T2=250               [1054]
2480 LOCATE X1*5-3,25:PRINT CHR$(24 [3623]
4)+CHR$(244)
2490 LOCATE#5,1,7:PRINT#5," A VOUS  [3797]
  DE      JOUER  [SPACE]  <- ->";CHR
$(7);
2500 X$=INKEY$:IF X$="" THEN 2500        [2372]
2510 IF X$=CHR$(243) THEN IF X1<8 T [3223]
HEN LOCATE X1*5-3,25:PRINT"  ":X1=X
1+1
2520 IF X$=CHR$(242) THEN IF X1>1 T [5018]
HEN LOCATE X1*5-3,25:PRINT"  ":X1=X
1-1
2530 IF X$=CHR$(32) THEN LOCATE#5,1 [4562]
,7:PRINT#5,SPACE$(40):GOTO 2550
2540 GOTO 2480                           [395]
2550 C$(JR)=MID$(J$(JR),2*X1-1,2):I [8157]
F C$(JR)="--" THEN 2480 ELSE FOR Q=
18 TO 24:LOCATE 5*X1-4,Q:PRINT"
":NEXT Q:LOCATE X1*5-3,25:PRINT"  "
:RETURN
2560 IF JR=1 THEN LOCATE 7,2             [1002]
2570 IF JR=2 THEN LOCATE 7,1             [1616]
2580 IF JR=3 THEN LOCATE 3,1             [925]
2590 IF JR=4 THEN LOCATE 3,2             [700]
2600 GOSUB 4570:GOSUB 2610:RETURN        [2522]
2610 RETURN                              [555]
2620 GOSUB 2280:AT$=MID$(C$(J),1,1) [1520]

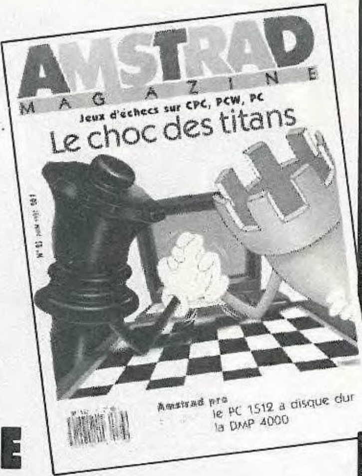
2630 DATA 7,8,D,R,X,A,9,V,V,V            [600]
2640 RESTORE 2630                        [888]
2650 FOR I=1 TO 8                        [462]
2660 READ Z$:IF Z$<>AT$ THEN NEXT I [2053]
2670 FOR J=I+1 TO 8                      [1207]
2680 READ ZZ$:ZZ$=ZZ$+AC$:IF INSTR( [4629]
J$(JR),ZZ$)<>0 THEN PM$="O":RETURN
2690 NEXT J                              [370]
2700 PM$="N":RETURN                      [736]
2710 GOSUB 3180                          [1148]
2720 JV$=MID$(C$(JR),2,1)                [368]
2730 GOSUB 2560                          [827]
2740 IF TT=4 THEN 2770                   [617]
2750 GOSUB 3200                          [953]
2760 GOTO 2730                           [393]
2770 GOSUB 2280:JA=J-1:IF JA=0 THEN [2738]
 JA=4
2780 T=T+1:GOSUB 2820                    [609]
2790 GOSUB 3810:GOSUB 3920               [1309]
2800 IF T=8 THEN GOSUB 2930:GOSUB 1 [2828]
40:FOR I=1 TO 4:PO(I)=0:NEXT I:GOTO
 230
2810 GOTO 2710                           [397]
2820 PA$="--DR-----XA--9-----V"          [1621]
2830 PC$="-VDR-----XA"                   [1575]
2840 FOR I=1 TO 4                        [450]
2850 JE$=JE$+C$(I)                       [858]
```

```
2860 IF MID$(C$(I),2,1)=AC$ THEN 28 [1245]
80
2870 PO(J)=PO(J)+INSTR(PC$,(MID$(C$ [2691]
(I),1,1))):GOTO 2890
2880 PO(J)=PO(J)+INSTR(PA$,(MID$(C$ [2801]
(I),1,1)))
2890 NEXT I                          [375]
2900 IF T=8 THEN PO(J)=PO(J)+10:PA$ [2314]
="":PC$=""
2910 T1=PO(1)+PO(3):T2=PO(2)+PO(4)  [1791]
2920 LOCATE#5,1,1:PRINT#5,"*POINTS* [9424]
":LOCATE#5,1,3:PRINT#5,"J1-J3=":LOC
ATE#5,2,4:PRINT#5,T1:LOCATE #5,1,5:
PRINT#5,"J2-J4=":LOCATE #5,2,6:PRIN
T#5,T2:RETURN
2930 CLS                             [91]
2940 LOCATE 10,1:PRINT"RESULTAT":LO [5441]
CATE 2,3:PRINT"POINTS J1-J3=";T1:LO
CATE 2,4:PRINT"POINTS J2-J4=";T2
2950 IF JP=3 THEN JP=1 ELSE IF JP=4 [2420]
 THEN JP=2
2960 LOCATE 1,6:PRINT"JOUEURS";JP;" [3187]
-";JP+2;" ONT PRIS"
2970 IF JP=1 THEN IF T1<T2 THEN 300 [2050]
0
2980 IF JP=2 THEN 3010               [916]
2990 LOCATE 3,7:PRINT"ILS GAGNENT": [2802]
D=0:GOTO 3020
3000 LOCATE 3,7:PRINT"ILS SONT DEDA [3511]
NS":D=1:GOTO 3020
3010 IF T2<T1 THEN 3000 ELSE GOTO 2 [932]
990
3020 GOSUB 3050:PRINT:PRINT"APPUYER [4446]
 [SPACE] POUR CONTINUER"
3030 Z$=INKEY$:IF Z$<>" " THEN 3030 [895]
:RETURN
3040 CLS:RETURN                      [832]
3050 IF JP=1 THEN IF D=1 THEN T1=0: [2276]
T2=162:GOTO 3090
3060 IF JP=2 THEN IF D=1 THEN T2=0: [1963]
T1=162:GOTO 3090
3070 IF T1=0 THEN T2=250:LOCATE 1,8 [3783]
:PRINT"J1-J3 SONT CAPOTS"
3080 IF T2=0 THEN T1=250:LOCATE 1,8 [3342]
:PRINT"J2-J4 SONT CAPOTS"
3090 T3=T3+T1:T4=T4+T2               [1275]
3100 LOCATE 1,9:PRINT"TOTAL J1-J3=" [2571]
;T3
3110 LOCATE 1,10:PRINT"TOTAL J2-J4= [1751]
";T4
3120 IF T3>1000 THEN IF T3>T4 THEN  [2335]
3150
3130 IF T4>1000 THEN IF T4>T3 THEN  [2727]
3160
3140 RETURN                          [555]
3150 LOCATE 1,11:PRINT"J1-J3 GAGNEN [4308]
T LA PARTIE":GOTO 3170
3160 LOCATE 1,11:PRINT"J2-J4 GAGNEN [3977]
T LA PARTIE"
3170 T3=0:T4=0:RETURN                [2018]
3180 TT=1:JR=JA+1:IF JR=5 THEN JR=1 [2500]
3190 IF JR=1 THEN GOSUB 2450:RETURN [3491]
 ELSE GOTO 3210
3200 TT=TT+1:JR=JR+1:IF JR=5 THEN J [2527]
R=1:GOTO 3190
3210 IF TT<>1 THEN 3440              [652]
3220 IF JO(JR)=1 THEN 3240           [1281]
3230 GOSUB 1870:GOTO 3370            [1871]
3240 GOSUB 2170:IF NA=0 THEN 3390    [1761]
3250 IF NA=1 THEN Z$="9"+AC$:IF INS [3890]
TR(J$(JR),Z$)<>0 THEN 3390
3260 Z=JR                            [752]
3270 FOR JR=1 TO 4:IF JR=Z THEN 330 [2189]
0
3280 GOSUB 2170                      [873]
3290 IF NA<>0 THEN JR=Z:GOTO 3320   [1245]
3300 NEXT JR                         [402]
3310 JR=Z:GOTO 3230                  [1290]
3320 GOSUB 1810                      [889]
3330 IF VAL(VC$)<>JR THEN 3350       [2064]
3340 C$(JR)=MID$(JD$,I*2-1,2):RETUR [1226]
N
3350 GOSUB 1950                      [853]
3360 C$(JR)=PP$:RETURN               [1011]
3370 IF CM$="0" THEN C$(JR)=MID$(JD [1396]
$,P,2):RETURN
3380 GOSUB 2040:RETURN               [917]
3390 Z=INT(RND*3)                    [676]
3400 GOSUB 3930:IF W=1 THEN 3350     [1644]
3410 GOTO 3230                       [443]
3420 IF Z=1 THEN 3380                [1405]
3430 GOTO 3390                       [626]
3440 IF JV$=AC$ THEN 3700            [1597]
3450 IF INSTR(J$(JR),JV$)=0 THEN 35 [2178]
20
3460 GOSUB 2280:IF J=JR-1 THEN IF C [3611]
$=AC$ THEN 3510
3470 C$=JV$:GOSUB 1820               [1172]
3480 IF VAL(VC$)=JR THEN C$(JR)=MID [2949]
$(JD$,I*2-1,2):RETURN
3490 Z=JR+2:IF Z>4 THEN Z=JR-2       [2201]
3500 GOSUB 2280:IF Z=J THEN IF MID$ [2833]
(C$(Z),2,1)=AC$ THEN GOSUB 2220:RET
URN
3510 GOSUB 1960:C$(JR)=PP$:RETURN    [2890]
3520 GOSUB 3930:IF W=1 THEN 3590     [1628]
3530 GOSUB 2280                      [851]
3540 Z=JR+2:IF Z>4 THEN Z=JR-2       [2201]
3550 IF J=Z THEN 3630                [826]
3560 GOSUB 2170:IF NA=0 THEN GOSUB  [2958]
2040:RETURN
3570 IF MID$(C$(J),2,1)=AC$ THEN GO [3496]
```



```
SUB 2620 ELSE GOTO 3590
3580 IF PM$="O" THEN 3740 ELSE GOSU [1390]
B 2040:RETURN
3590 IF NA=1 THEN 3620                [928]
3600 IF NA>=3 THEN 3620               [767]
3610 Z$="V"+AC$:IF INSTR(JD$,Z$)=0  [2853]
THEN 3620 ELSE 3690
3620 GOSUB 1950:C$(JR)=PP$:RETURN   [2692]
3630 GOSUB 2170:IF NA=1 THEN Z$="9" [3640]
+AC$:Z=INSTR(J$(JR),Z$) ELSE GOTO 3
660
3640 IF Z=0 THEN 3660               [1541]
3650 V$="V"+AC$:IF INSTR(JD$,V$)<>0 [3526]
 THEN C$(JR)=Z$:RETURN
3660 IF JO(JR)=1 THEN 3380          [1285]
3670 GOSUB 3930:IF W=1 THEN 3590    [1628]
3680 GOSUB 2390:RETURN              [1572]
3690 Z$="9"+AC$:IF INSTR(J$(JR),Z$) [4518]
<>0 THEN C$(JR)=Z$:RETURN ELSE GOTO
 3620
3700 GOSUB 2170:IF NA<>0 THEN 3740  [2065]
3710 GOSUB 2280:Z=JR+2:IF Z>4 THEN  [3243]
Z=JR-2
3720 IF J<>Z THEN 3380               [434]
3730 GOTO 3660                       [668]
3740 IF NA=1 THEN GOSUB 1950:C$(JR) [1807]
=PP$:RETURN
3750 GOSUB 2620:IF PM$="O" THEN 379 [2023]
0
3760 GOSUB 2280:Z=Z+2:IF Z>4 THEN Z [1854]
=Z-2
3770 IF J<>Z THEN GOSUB 1950:C$(JR) [1901]
=PP$:RETURN
3780 GOTO 3600                       [680]
3790 GOSUB 1810:IF VAL(VC$)=JR THEN [2084]
 3340
3800 C$(JR)=ZZ$:RETURN               [563]
3810 FOR I=1 TO 4                    [450]
3820 N=INSTR(J$(I),C$(I))            [819]
3830 MID$(J$(I),N)="--"              [823]
3840 NEXT I                          [375]
3850 FOR I=1 TO 4                    [450]
3860 M=INSTR(JD$,C$(I))              [679]
3870 MID$(JD$,M)="--"                [955]
3880 MID$(KK$,(M+1)/2)="-"          [1220]
3890 NEXT I                          [375]
3900 FOR I=1 TO 4:C$(I)="":NEXT I   [2299]
3910 RETURN                          [555]
3920 LOCATE#5,1,8:PRINT#5,"[TOUCHE] [8995]
":CALL &BB06:FOR I=1 TO 4:PAPER#I,0
:CLS#I:NEXT:LOCATE#5,1,8:PRINT#5,"
        ":RETURN
3930 GOSUB 2170:N=0:L=LEN(J$(JR))   [2117]
3940 FOR I=1 TO L STEP 2:IF MID$(J$ [1904]
(JR),I,1)<>"-" THEN N=N+1
3950 NEXT I:IF NA=N THEN W=1 ELSE W  [992]
=0
3960 RETURN                          [555]
3970 SYMBOL AFTER 96                [1208]
3980 DATA 114,1,3,7,15,15,1,3,0,115 [4423]
,0,128,192,224,224,0,128,0,116,1,3,
7,15,7,3,1,0,117,128,192,224,240,22
4,192,128,0
3990 DATA 118,6,15,15,15,7,3,1,0,11 [6271]
9,192,224,224,224,192,128,0,0,120,3
,1,1,7,7,7,0,1,121,224,192,192,240,
240,240,128,192
4000 RESTORE 3980:FOR I=1 TO 8:READ [9490]
 CH:FOR J=1 TO 8:READ CH(J):NEXT J:
SYMBOL CH,CH(1),CH(2),CH(3),CH(4),C
H(5),CH(6),CH(7),CH(8):NEXT I
4010 DATA 96,0,0,31,31,24,24,24,24, [7119]
97,0,0,224,224,112,112,16,16,98,24,
24,24,31,31,24,24,24,99,16,16,16,24
8,248,12,12,12,100,24,24,24,24,24,2
4,0,0,101,12,12,12,12,12,12,0,0
4020 DATA 102,24,24,24,24,24,24,24, [3420]
24,103,24,24,24,24,31,31,0,0,104,24
,24,120,120,224,224,0,0
4030 DATA 105,0,0,24,24,24,24,24,12 [7592]
,106,0,0,24,24,24,24,24,48,107,12,1
2,12,12,12,6,6,6,108,48,48,48,48,48
,96,96,96,109,6,6,3,3,1,1,0,0,110,9
6,96,192,192,128,128,0,0
4040 RESTORE 4010:FOR I=1 TO 15:REA [6677]
D CH:FOR J=1 TO 8:READ CH(J):NEXT J
:SYMBOL CH,CH(1),CH(2),CH(3),CH(4),
CH(5),CH(6),CH(7),CH(8):NEXT I:RETU
RN
4050 FOR I=1 TO LEN(J$(1))/2        [1129]
4060 VA$=MID$(J$(1),I*2-1,1):CO$=MI [1733]
D$(J$(1),I*2,1)
4070 IF CO$=CHR$(229) THEN PEN 1:A1 [3313]
=229:A2=114:A3=115
4080 IF CO$=CHR$(227) THEN PEN 2:A1 [2210]
=227:A2=116:A3=117
4090 IF CO$=CHR$(228) THEN PEN 2:A1 [2993]
=228:A2=118:A3=119
4100 IF CO$=CHR$(226) THEN PEN 1:A1 [2081]
=226:A2=120:A3=121
4110 IF VA$="D" OR VA$="R" OR VA$=" [3724]
A" OR VA$="V" OR VA$="X" THEN GOSUB
 4190
4120 ON VAL(VA$) GOSUB 4200,4200,42 [2643]
00,4200,4200,4200,4140,4170,4180
4130 NEXT I:PEN 2:PAPER 0:RETURN    [1268]
4140 LOCATE I*5-4,18:PRINT VA$+STRI [7559]
NG$(2," ")+VA$:LOCATE I*5-4,19:PRIN
T CHR$(32)+CHR$(A1)+CHR$(A1)+CHR$(3
2):LOCATE I*5-4,20:PRINT CHR$(32)+C
HR$(A2)+CHR$(A3)+CHR$(32)
4150 LOCATE I*5-4,21:PRINT CHR$(32) [7456]
```

ABONNEMENT



Economisez 65 F

12 NUMEROS + 4 HORS-SERIE

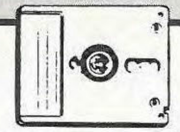
275F AU LIEU DE 340 F

CASSETTES



Tous les listings de chaque numéro d'Amstrad Magazine sur cassette. A l'unité ou par abonnement (chaque mois la cassette vous parviendra à la sortie du numéro).

DISQUETTES



Tous les listings de plusieurs numéros d'Amstrad Magazine sur disquette.

RELIURES





Bien à l'abri et parfaitement classées, vous donnerez à vos revues la place qu'elles méritent.

BON DE COMMANDE

Coupon à retourner à : Amstrad Magazine, service diffusion, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé

ABONNEMENT Votre abonnement débutera au numéro suivant si votre bulletin nous parvient le 15 au plus tard.
Je m'abonne à Amstrad Magazine ☐ 275 F. ☐ Europe : 375 F. ☐ Airmail : 400 F.

CASSETTES à 68 F : n° 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24
(entourez celles que vous désirez)
☐ 6 cassettes 350 F (Abonnement) ☐ 12 cassettes 650 F (Abonnement)

DISQUETTES comprenant les listings d'Amstrad Magazine. ☐ n° 3, 4, 5 : 170 F. ☐ n° 6, 7, 8 : 170 F. ☐ n° 10 : 100 F. n° 11 : 100 F. ☐ n° 9, 10, 11 : 170 F. ☐ n° 12, 13, 14 : 170 F. ☐ n° 15, 16, 17 : 170 F. ☐ n° 18, 19, 20 : 170 F. ☐ n° 21, 22, 23 : 170 F. Europe : 200 FF. Airmail : 200 FF mandat international.

RELIURES Prix ☐ 65 F (60 F pour les abonnés).

ANCIENS NUMEROS ☐ 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 (entourez celui que vous désirez) Soit : 18 F + 6,50 F de frais de port : 24,50 F.
☐ Collection (numéros 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23 : 300 F.
(envoi gratuit).

Préciser S.V.P. : Êtes-vous déjà abonné : ☐ oui ☐ non
Possédez-vous un ordinateur AMSTRAD : ☐ oui ☐ non
Lequel ....

Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles.

NOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| PRENOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

RUE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

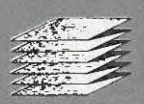
|_|_|_| TAB |_|_|_| PNS Date Signature

☐ Chèque Bancaire ☐ Chèque Postal ☐ Mandat

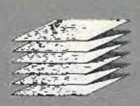

AMSTRAD
MAGAZINE
HORS-SÉRIE N°2
SPECIAL LISTINGS
56 PAGES DE JEUX ET D'UTILITAIRES
COMMENT REPÉRER SANS PROBLÈME SES ERREURS
LES VÉRIFICATEURS V2 ET V3
M 1896 - 2 H - 25,00 F-RD
3791896025006 00025
BELGIQUE : 190 FB · SUISSE : 8,50 FS · CANADA : 5,95$ CAN

```
+CHR$(A1)+CHR$(A1)+CHR$(32):LOCATE
I*5-4,22:PRINT CHR$(32)+CHR$(32)+CH
R$(32)+CHR$(32):LOCATE I*5-4,23:PRI
NT CHR$(32)+CHR$(A1)+CHR$(A1)+CHR$(
32)
4160 LOCATE I*5-4,24:PRINT VA$+STRI [2423]
NG$(2," ")+VA$:RETURN
4170 GOSUB 4140:LOCATE I*5-4,20:PRI [7840]
NT CHR$(32)+CHR$(A1)+CHR$(A1)+CHR$(
32):LOCATE I*5-4,21:PRINT STRING$(4
," "):LOCATE I*5-4,22:PRINT CHR$(32
)+CHR$(A1)+CHR$(A1)+CHR$(32):RETURN

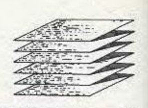
4180 GOSUB 4140:LOCATE I*5-4,22:PRI [5291]
NT CHR$(32)+CHR$(A1)+CHR$(A1)+CHR$(
32):RETURN
4190 IF VA$="X" THEN GOSUB 4180:LOC [4638]
ATE I*5-4,20:PRINT CHR$(32)+CHR$(A1
)+CHR$(A1)+CHR$(32):RETURN
4200 IF VA$="A" THEN LOCATE I*5-4,1 [9853]
8:PRINT VA$+STRING$(2," ")+VA$:LOCA
TE I*5-4,21:PRINT CHR$(32)+CHR$(A2)
+CHR$(A3)+CHR$(32):FOR Q=19 TO 20:L
OCATE I*5-4,Q:PRINT STRING$(4," "):
NEXT Q
4210 IF VA$="A" THEN FOR Q=22 TO 23 [4692]
:LOCATE I*5-4,Q:PRINT STRING$(4," "
):NEXT Q:LOCATE 5*I-4,24:PRINT VA$+
STRING$(2," ")+VA$:RETURN
4220 LOCATE I*5-4,18:PRINT VA$+STRI [9052]
NG$(2," ")+VA$:LOCATE I*5-4,19:PRIN
T CHR$(32)+STRING$(2,CHR$(A1))+CHR$
(32):LOCATE I*5-4,23:PRINT CHR$(32)
+STRING$(2,CHR$(A1))+CHR$(32)
4230 LOCATE I*5-4,24:PRINT VA$+STRI [2096]
NG$(2," ")+VA$
4240 IF VA$="R" THEN LOCATE I*5-4,2 [12580]
0:PRINT CHR$(32)+CHR$(96)+CHR$(97)+
CHR$(32):LOCATE I*5-4,21:PRINT CHR$
(32)+CHR$(98)+CHR$(99)+CHR$(32):LOC
ATE I*5-4,22:PRINT CHR$(32)+CHR$(10
0)+CHR$(101)+CHR$(32):RETURN
4250 IF VA$="D" THEN LOCATE I*5-4,2 [10255]
0:PRINT CHR$(32)+CHR$(96)+CHR$(97)+
CHR$(32):LOCATE I*5-4,21:PRINT CHR$
(32)+CHR$(102)+CHR$(102)+CHR$(32):L
OCATE I*5-4,22:PRINT CHR$(32)+CHR$(
103)+CHR$(104)+CHR$(32):RETURN
4260 IF VA$="V" THEN LOCATE I*5-4,2 [9605]
0:PRINT CHR$(32)+CHR$(105)+CHR$(106
)+CHR$(32):LOCATE I*5-4,21:PRINT CH
R$(32)+CHR$(107)+CHR$(108)+CHR$(32)
:LOCATE I*5-4,22:PRINT CHR$(32)+CHR
$(109)+CHR$(110)+CHR$(32):RETURN
4270 DATA 206,219,219,219,219,219,2 [3776]
06,0,252,240,224,192,128,128,0,0
4280 DATA 0,0,128,128,192,224,240,2 [2610]
52,63,15,7,3,1,1,0,0
4290 RESTORE 4270:FOR Q=123 TO 126: [6633]
FOR I=1 TO 8:READ CH(I):NEXT I:SYMB
OL Q,CH(1),CH(2),CH(3),CH(4),CH(5),
CH(6),CH(7),CH(8):NEXT Q
4300 DATA 0,0,0,1,3,7,15,3,1,15,255 [3047]
,255,255,252,240,194
4310 DATA 128,224,240,224,192,64,64 [2276]
,32,1,1,2,13,59,85,46,56
4320 DATA 192,64,192,128,3,0,31,4,3 [2658]
2,16,240,64,192,64,128,0
4330 DATA 0,1,2,3,2,15,8,4,32,248,0 [1808]
,192,1,3,2,3
4340 DATA 28,116,170,220,176,64,128 [2344]
,128,4,2,2,3,7,15,7,1
4350 DATA 67,15,63,255,255,255,240, [2799]
128,192,240,224,192,128,0,0,0
4360 DATA 0,0,1,8,7,3,3,1,4,34,23,1 [2728]
91,255,252,240,194
4370 DATA 144,96,224,224,192,64,64, [2498]
64,0,0,84,56,108,56,16,21
4380 DATA 1,3,6,29,43,85,174,88,25, [2649]
80,48,16,16,16,16,16
4390 DATA 16,16,16,16,16,0,0,0,0,0, [1834]
0,8,8,8,8,8
4400 DATA 8,8,8,8,8,12,10,152,26,11 [2648]
7,170,212,184,96,192,128
4410 DATA 168,8,28,54,28,42,0,0,4,2 [1475]
,2,3,7,7,6,9
4420 DATA 67,15,63,255,253,232,68,3 [2560]
2,128,192,192,224,16,128,0,0
4430 DATA 0,16,56,56,56,56,56,56,19 [2681]
2,64,224,179,28,7,15,4
4440 DATA 32,16,240,192,64,192,224, [2233]
224,56,56,56,56,56,56,56,56
4450 DATA 56,56,56,56,124,16,16,16, [3037]
144,96,224,224,192,64,64,32
4460 DATA 8,8,8,62,28,28,28,28,28,2 [1623]
8,28,28,28,28,28,28
4470 DATA 7,7,3,2,3,15,8,4,32,240,2 [2010]
24,56,205,135,2,3
4480 DATA 28,28,28,28,28,28,8,0,4,2 [2015]
,2,3,7,7,6,9
4490 RESTORE 4300:FOR Q=147 TO 184: [9047]
FOR I=1 TO 8:READ CH(I):NEXT I:SYMB
OL Q,CH(1),CH(2),CH(3),CH(4),CH(5),
CH(6),CH(7),CH(8):NEXT Q
4500 SYMBOL 189,126,24,24,24,24,28, [2200]
24,0
4510 DATA 24,24,24,48,96,98,126,0   [1460]
4520 DATA 60,102,102,60,102,102,60, [2675]
0,60,102,96,124,102,102,60,0
4530 DATA 115,219,219,219,219,219,1 [2657]
15,0,24,60,102,102,102,102,102,0
4540 DATA 62,108,204,204,204,108,62 [3905]
```



```
,0,206,204,108,124,204,204,126,0
4550 RESTORE 4510:FOR Q=195 TO 201: [7973]
FOR I=1 TO 8:READ CH(I):NEXT I:SYMB
OL Q,CH(1),CH(2),CH(3),CH(3),CH(5),
CH(6),CH(7),CH(8):NEXT Q
4560 RETURN                          [555]
4570 WINDOW#JR,JR*8-7,JR*8-1,3,15:P [3146]
APER #JR,3
4580 CLS#JR:GOSUB 4590:Z=0:Z$="":GO [3045]
SUB 4650:RETURN
4590 Z=VAL(LEFT$(C$(JR),1)):IF Z<=9 [5267]
 AND Z<>0 THEN VA$=CHR$(48+Z):VA2$=
CHR$(188+Z):GOSUB 4680:RETURN
4600 Z$=LEFT$(C$(JR),1):IF Z$="X" T [5139]
HEN VA$=CHR$(123):VA2$=CHR$(198):GO
SUB 4680:RETURN
4610 IF Z$="V" THEN VA$="V":VA2$=CH [4462]
R$(199):GOSUB 4680:RETURN
4620 IF Z$="D" THEN VA$="D":VA2$=CH [2505]
R$(200):GOSUB 4680:RETURN
4630 IF Z$="R" THEN VA$="R":VA2$=CH [3135]
R$(201):GOSUB 4680:RETURN
4640 IF Z$="A" THEN VA$="1":VA2$=CH [4830]
R$(189):GOSUB 4680:RETURN
4650 PEN#JR,0:LOCATE #JR,1,1:PRINT# [8244]
JR,CHR$(124):LOCATE #JR,7,1:PRINT#J
R,CHR$(126):LOCATE #JR,1,13:PRINT#J
R,CHR$(125)
4660 PLOT 128*JR-28,160,0:DRAWR 11, [9683]
0:DRAWR 0,11:DRAWR -1,0:DRAWR 0,-10
:DRAWR -10,0:PLOT 128*JR-24,162:DRA
WR 5,0:DRAWR 0,5:DRAWR -1,0:DRAWR 0
,-4:PLOT 128*JR-22,164:DRAWR 1,0:DR
AWR 0,1:DRAWR -1,0
4670 PLOT 128*JR-120,168:DRAWR 0,19 [3915]
1,1:DRAWR 95,0,1:DRAWR 0,-191,1:DRA
WR -95,0,1:RETURN
4680 IF RIGHT$(C$(JR),1)=CHR$(229)  [4118]
OR RIGHT$(C$(JR),1)=CHR$(226) THEN
CO=1 ELSE CO=2
4690 PEN#JR,CO:LOCATE #JR,2,2:PRINT [8347]
#JR,VA$:LOCATE #JR,6,2:PRINT#JR,VA$
:LOCATE# JR,2,12:PRINT#JR,VA2$:LOCA
TE #JR,6,12:PRINT#JR,VA2$
4700 SI$=RIGHT$(C$(JR),1)           [1974]
4710 Z=VAL(LEFT$(C$(JR),1)):IF Z<>0 [3817]
 AND Z<=9 THEN ON Z GOTO 4730,70,70
,70,70,70,4750,4750,4730
```



```
4720 Z$=LEFT$(C$(JR),1):IF Z$="A" T [7616]
HEN 4730 ELSE IF Z$="X" THEN 4750 E
LSE IF Z$="V" THEN 4820 ELSE IF Z$=
"D" THEN 4850 ELSE IF Z$="R" THEN 4
880
4730 LOCATE#JR,4,7:PRINT#JR,SI$:IF  [3880]
LEFT$(C$(JR),1)="A" THEN RETURN
4740 IF Z>3 OR LEFT$(C$(JR),1)="X"  [2219]
THEN 4750
4750 LOCATE #JR,3,3:PRINT#JR,SI$:LO [6884]
CATE #JR,5,3:PRINT#JR,SI$:LOCATE#JR
,3,11:PRINT#JR,SI$:LOCATE #JR,5,11:
PRINT#JR,SI$
4760 IF Z>8 OR LEFT$(C$(JR),1)="X"  [2222]
THEN 4800
4770 LOCATE #JR,3,7:PRINT#JR,SI$:LO [5202]
CATE #JR,5,7:PRINT#JR,SI$
4780 LOCATE #JR,4,5:PRINT#JR,SI$:IF [1777]
 Z=7 THEN RETURN
4790 LOCATE #JR,4,9:PRINT#JR,SI$:RE [2238]
TURN
4800 LOCATE #JR,3,5:PRINT#JR,SI$:LO [9237]
CATE #JR,5,5:PRINT#JR,SI$:LOCATE #J
R,3,9:PRINT#JR,SI$:LOCATE #JR,5,9:P
RINT#JR,SI$:IF Z=9 THEN RETURN
4810 LOCATE #JR,4,4:PRINT#JR,SI$:LO [4046]
CATE #JR,4,10:PRINT#JR,SI$:RETURN
4820 LOCATE #JR,2,3:PRINT#JR,SI$;CH [8053]
R$(147)+CHR$(148)+CHR$(149);SI$:LOC
ATE #JR,3,4:PRINT#JR,CHR$(150)+CHR$
(151)+CHR$(152)
4830 LOCATE #JR,3,10:PRINT#JR,CHR$( [6064]
153)+CHR$(154)+CHR$(155):LOCATE #JR
,2,11:PRINT#JR,SI$;CHR$(156)+CHR$(1
57)+CHR$(158);SI$
4840 GOSUB 4910:RETURN              [1009]
4850 LOCATE #JR,2,3:PRINT#JR,SI$;CH [9070]
R$(159)+CHR$(160)+CHR$(161);SI$:LOC
ATE #JR,2,4:PRINT#JR,CHR$(162)+CHR$
(163)+CHR$(151)+CHR$(152):LOCATE #J
R,2,5:PRINT#JR,CHR$(164):LOCATE #JR
,2,6:PRINT#JR,CHR$(165)
4860 LOCATE #JR,6,8:PRINT#JR,CHR$(1 [9920]
66):LOCATE #JR,6,9:PRINT#JR,CHR$(16
7):LOCATE #JR,3,10:PRINT#JR,CHR$(15
3)+CHR$(154)+CHR$(168)+CHR$(169):LO
CATE #JR,2,11:PRINT#JR,SI$;CHR$(170
)+CHR$(171)+CHR$(172);SI$
4870 GOSUB 4910:RETURN              [1009]
4880 LOCATE #JR,2,3:PRINT#JR,SI$;CH [12374]
R$(159)+CHR$(160)+CHR$(178);SI$:LOC
ATE #JR,2,4:PRINT#JR,CHR$(173)+CHR$
(150)+CHR$(174)+CHR$(175):LOCATE #J
R,2,5:PRINT#JR,CHR$(176):LOCATE #JR
,2,6:PRINT#JR,CHR$(177)
4890 LOCATE #JR,6,8:PRINT#JR,CHR$(1 [13216]
79):LOCATE #JR,6,9:PRINT#JR,CHR$(18
0):LOCATE #JR,3,10:PRINT#JR,CHR$(18
1)+CHR$(182)+CHR$(155)+CHR$(183):LO
CATE #JR,2,11:PRINT#JR,SI$;CHR$(184
)+CHR$(171)+CHR$(172);SI$
4900 GOSUB 4910:RETURN              [1009]
4910 PLOT 128*JR-70,303,CO:DRAWR 13 [9738]
,-5:DRAWR 7,-7:DRAWR -50,-50:DRAWR
4,-4:PLOTR -4,4:DRAWR -12,29:DRAWR
0,17:DRAWR 16,16:DRAWR 10,0:DRAWR 6
,-6:DRAWR 7,0:DRAWR 3,6
4920 PLOTR -20,-13:DRAWR -8,-8:DRAW [8596]
R 0,-6:PLOTR 2,0:DRAWR 0,7:PLOTR 2,
2:DRAWR 0,-10:PLOTR -6,2:DRAWR 23,-
10:PLOTR 11,7:DRAWR 0,15
4930 PLOT 128*JR-75,224:DRAWR -13,5 [9194]
:DRAWR -7,7:DRAWR 50,50:DRAWR -4,4:
PLOTR 4,-4:DRAWR 12,-29:DRAWR 0,-17
:DRAWR -16,-16:DRAWR -10,0:DRAWR -6
,6:DRAWR -7,0:DRAWR -3,-6
4940 PLOTR 20,13:DRAWR 8,8:DRAWR 0, [7817]
6:PLOTR -2,0:DRAWR 0,-7:PLOTR -2,-2
:DRAWR 0,10:PLOTR 6,-2:DRAWR -23,10
:PLOTR -11,-7:DRAWR 0,-15:PLOT 128*
JR-97,239:DRAWR 49,49
4950 RETURN                         [555]
4960 PRINT:PRINT"VOULEZ VOUS LES EX [2637]
PLICATIONS (O/N) ?"
4970 REP$=UPPER$(INKEY$):IF REP$="O [6023]
" THEN 4980 ELSE IF REP$="N" THEN R
ETURN ELSE 4970
4980 CLS:PRINT TAB(15)"BELOTE"      [1709]
4990 PRINT:PRINT"Cette Belote se jo [8584]
ue a 1 personne. Les  autres parten
aires sont simulees par"
5000 PRINT"l'ordinateur. Vous repre [8925]
sentez dans la  partie le joueur no
1 et votre partenaireest le joueur
no3."
5010 PRINT"Cette Belote ne permet p [6428]
as de jouer avecles options 'Tout A
tout' et 'Sans Atout'"
5020 PRINT"Lors du 2eme tour vous p [6102]
ouvez choisir   l'atout desire."
5030 PRINT"En cours de jeu vous cho [11599]
isissez votre   carte par le deplac
ement du curseur a  l'aide des fle
ches et validez votre     choix par
 l'appui sur [SPACE]."
5040 PRINT"La partie est finie quan [5586]
d l'un des campsa totalise plus de
1000 points."
5050 PRINT:PRINT"Bon jeu......":PRI [5504]
NT:PRINT TAB(10)"APPUYEZ SUR UNE TO
UCHE":CALL &BB06
5060 RETURN                         [555]
5070 SYMBOL AFTER 32:MODE 1:PEN 3:P [3604]
APER 0
```



VÉRIFICATEUR V.2

Vous avez certainement remarqué la présence, dans nos listings, d'un numéro entre crochets ([000]). Ce numéro va vous permettre de pouvoir relire très facilement vos listings et de détecter à coup sûr une éventuelle erreur de saisie. Vous pourrez trouver ci-dessous trois courts programmes correspondant chacun à une version de CPC. Vous devrez donc saisir celui qui vous concerne (sans erreur !) et le sauvegarder. Cet utilitaire vous servira désormais pour tous nos listings, de ce numéro et des suivants. Cette méthode est testée depuis plusieurs mois par notre confrère allemand CPC Schneider International, que nous remercions pour sa collaboration.

Mode d'emploi

Après avoir saisir le programme, faites un "RUN". L'écran doit normalement s'effacer et afficher « VÉRIFICATEUR V.2 installé ». Pour vérifier vos listings, il suffit alors de les charger : | CHECK,2 pour lister le programme avec son numéro de contrôle. Si celui-ci est semblable au nombre entre crochets paru dans nos listings, la ligne est correcte. Si ce numéro diffère (voir exemple) vous avez obligatoirement fait une erreur de saisie... Simple, non ?
De la même manière, vous pourrez tirer sur imprimante votre listing avec tous les numéros de contrôle (comme dans nos listings) en faisant : | CHECK,8. Nous espérons que cette méthode de vérification vous permettra de gagner du temps en relecture (seuls désormais les numéros de contrôle sont à vérifier par rapport à ceux qui sont imprimés dans la revue) et que cet « auto-débbugage » décongestionnera les permanences effectuées par notre technicien. Au travail...

Nota : le signe « | » (barre verticale) s'obtient en appuyant simultanément sur <SHIFT> et <@>.

Exemple

```
10 DATA 2,3,4      [209]
15 REM si erreur
(virgule remplacée par
un point virgule)
10 DATA 2;3,4      [187]
```

```
100 REM Verificateur 464
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 464
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,98,aa,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 06,dd,11,3a,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a2
310 DATA c1,cd,a3,e7,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,3c,c4,e5,09,e3,cd,63
340 DATA e1,21,a4,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,96,f2,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,4e,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,4e,c3,18,f5
390 DATA 3a,24,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,45,e1,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,8a,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,5c,c3,3e,5b,cd,5c,c3
520 DATA cd,79,ee,3e,5d,c3,5c,c3
```

```
100 REM Verificateur 664
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 664
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 4c,cb,11,5b,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a9
310 DATA c1,cd,69,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,75,c4,e5,09,e3,cd,59
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,58,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,9b,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,9b,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,22,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a3,c3,3e,5b,cd,a3,c3
520 DATA cd,49,ef,3e,5d,c3,a3,c3
```

```
100 REM Verificateur 6128
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 6128
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 49,cb,11,5e,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a6
310 DATA c1,cd,64,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,72,c4,e5,09,e3,cd,54
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,53,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,98,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,98,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,1d,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a0,c3,3e,5b,cd,a0,c3
520 DATA cd,44,ef,3e,5d,c3,a0,c3
```

TOUT SAVOIR...



LOISIRS : PROFITEZ D'UNE FORMULE SIMPLE ET PRATIQUE.

BOOMERANG POURQUOI ?

Echangez vos vieux logiciels contre de nouveaux titres ! Commandez-les à des prix sympathiques avant de les échanger à nouveau.
Faites votre choix dans une vaste logithèque comportant les dernières nouveautés.
Amusez-vous sans vous ruiner grâce à Boomerang : une solution économique pour les insatiables du joystick.

BOOMERANG COMMENT ?

Envoyez-nous les logiciels que vous souhaitez échanger et commander ceux que vous désirez recevoir. Les échanges sont traités rapidement dans la limite de nos stocks (envoi par colis PTT urgent).
La liste des titres disponibles évolue tous les mois en fonction des nouveautés parues et de vos demandes : c'est un panorama très complet de l'univers du logiciel de jeu.
Votre adhésion au centre est valable un an et vous permet de recevoir cette liste tous les mois ainsi que le catalogue présentant les logiciels.

QUELQUES RÈGLES ET GARANTIE

Quelques règles régissent le fonctionnement du centre.
Les logiciels envoyés pour échange doivent être des logiciels d'origine, à l'exclusion de toute copie, ils doivent être envoyés en bon état, dans leur conditionnement d'origine, accompagnés de la notice d'utilisation et des accessoires s'il y a lieu, les logiciels défectueux seront retournés.
Le nombre de logiciels envoyés pour échange ne peut être supérieur au nombre de logiciels commandés, vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n'en envoyer ou même commander des logiciels sans en envoyer.
Vous êtes libres d'effectuer autant d'échanges que vous le souhaitez, aussi souvent que vous le désirez, aucune contrainte vis-à-vis du nombre d'échanges effectués ne vous est imposée de même en ce qui concerne les logiciels commandés au centre, (vous pourrez à votre convenance les conserver ou les échanger).
Le centre Boomerang garantit la reprise des logiciels commandés ; à la valeur de reprise en vigueur à la date de la commande, cela pendant un délai de deux mois à compter de la date de la commande ou de l'échange.
Les logiciels reçus du centre sont garantis deux mois et remplacés gratuitement en cas de défectuosité.

GAO



VOIR PAGES SUIVANTES...

BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

ATTENTION: La valeur de la première colonne est la valeur de reprise des logiciels envoyés pour échange.
La valeur de la deuxième colonne, le prix de vente des logiciels commandés.

NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ●
PRIX EN BAISSE SIGNALÉS PAR ▽

TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES

▽	1001 BC	37	75
	1942	37	75
	3 D BOXING	19	39
	3 D FIGHT	22	45
▽	3 D GRAND PRIX	19	39
	3 D HUNTED EDGE	15	35
	ACE	44	89
	ACE OF ACES	47	95
	ACROJET	44	89
	ACTIVATOR	34	69
▽	ALIEN 2	34	69
	ALIEN 8	15	35
	ALIEN BREAK IN	15	30
▽	ALIEN HIGWAY	27	55
	AMELIE MINUIT	29	59
▽	AMERICA'S CUP	39	79
	AMSTRAD ACADEMY	47	95
	ANDROID 2	22	45
	ANNALS OF ROME	57	115
▽	ANTIRIAD	39	79
	ARKANOID	44	89
	ARMY MOVE	44	89
	ASPHALT	62	125
▽	ASTERIX	37	75
	ATHAWALPA	67	135
	AU REVOIR MONTHY	47	95
▽	AVENGER	32	65
	BACTRON	34	69
▽	BAD MAX	29	59
	BALL BREAKER	49	99
	BALLE DE MATCH	34	69
	BAT. D'ANGLETERRE	44	85
	BATTLE BEYOND STARS	22	45
	BIGGLES	32	65
	BIG 4	47	95
▽	BILLY LA BANLIEUE	32	65
	BLADE RUNNER	24	49
	BLAGGER	39	79
	BOMB JACK	27	55
	BOMB JACK 2	44	89
	BOULDERDASH 3	39	79
	BOUNDER	37	75
	BREAKTRHU	34	69
▽	BRUCE LEE	15	35
	CAMELOT WARRIORS	47	95
	CAULDRON 2	24	49
	CHILLER	15	35
	CITY SLICKER	39	79
	COBRA	44	89
	CODENAME MAT 2	24	49
	COMBAT LINX	22	45
	COMMANDO	24	49
	COMPUTER HITS 10	49	99
	CONFUZION	33	75
	CRAFTON ET XUNK	47	95
	CRYSTAL CASTLE	47	95
	CRYSTANN	82	165
	DAMBUSTER	25	55
	DAMES 3 D CHAMPION	57	115
	DAN DARE	44	89
	DANDY	42	85
	DARK STAR	22	45
	DEACTIVATOR	34	69
	DEATHVILLE	44	89
	DEEP STRIKE	39	79
●	DESPOTIK DESIGN	62	125
●	DOG FIGHT	49	99
	DONKEY KONG	39	79
	DRAGON'S LAIR	39	79
	DRAGON'S LAIR 2	47	95
	DYNAMITE DAN	39	79
	EAGLE NEST	49	99
	EDEN BLUES	27	55
	ELECTRA GLIDE	39	79
	ELECTRIC WONDERLAND	34	69
▽	ELEVATOR ACTION	34	69
▽	ELITE	42	85
●	DESPOTIK DESIGN	62	125
●	DOG FIGHT	49	99
	ENIGME A OXFORD	79	159
▽	EQUINOXE	24	69
▽	EREBUS	54	109
	EXPLODING FIST	15	35
	EXPLORER	34	69
●	EXPRESS RIDER	47	95
	FAIRLIGHT	37	75
	FIGHTER PILOT	15	30
▽	FIGHTING WARRIOR	19	39
▽	FIRE LORD	37	75
●	FLASH	64	129
	FLIGHT PAT 737	22	45
	FORMULA ONE SIMULATO	15	35
	FRANCE GEO	49	99
▽	FUTURE KNIGHT	39	79
	GALACHIP	29	59
▽	GALVAN	24	49
▽	GAUNTLET	37	75
	GHOST'N GOBLINS	29	59
▽	GHOSTBUSTERS	15	35
	GLADIATOR	44	99
	GLIDER RIDER	32	65
●	GOLD HITS 2	54	109
	GOLIATH	42	85
▽	GOONIES	37	75
	GRAND PRIX 500 CC	49	99
▽	GRAPHIQUE CITY	37	75
▽	GREEN BERET	22	45
●	GREYFIELD	49	99
	HACKER	24	49
	HACKER 2	44	89
	HANSE	74	149
	HARBALL	44	89
▽	HIGLANDER	24	49
	HIJACK	37	75
	HIT PACK 2	47	95
	HOWARD THE DUCK	44	89
	HUNTER KILLER	15	35
●	HYDROFOOL	47	95
	HYPERSPORTS	27	55
	IKARI WARRIORS	34	69
	IMPOSSABALL	42	85
	INFILTRATOR	42	85
	INTERNATIONAL KARATE	42	85
	INTO OBVILON	15	35
	JAIL BREAK	39	79
	JEUX SANS FRONTIERES	24	49
	JUMP JET	19	39
	KAT TRAP	44	89
●	KILLER KING	49	99
●	KINEKIT	44	89
	KNIGHT GAMES	37	75
	KNIGHT LORE	22	45
▽	KNIGHT RIDER	22	45
	KONAMI COIN OP HITS	34	69
▽	KONAMI'S GOLF	37	75
	KUNG FU MASTER	24	49
	KWAH	42	85
	L'AFFAIRE SYDNEY	62	125
	L'AIGLE D'OR	47	95
▽	L'HERITAGE	49	99
	LE GESTE D'ARTILLAC	67	115
	LE SCEPTRE D'ANUBIS	67	135
	LEADER BOARD	44	89
	LES DENTS DE SA MERE	32	65
▽	LES LAUREATS	44	89
●	LEVIATHAN	47	95
	LIGHT FORCE	32	65
	LOGIST PACK	39	79
	LORD OF THE RING	37	75
	M'ENFIN	67	135
	MAD DOG	69	139
●	MAGMAX	44	89
	MANANTHAN 95	62	125
	MANIC MINER	22	45
▽	MARACAIBO	32	65
	MARBLE MADNESS	54	109
	MARTIANOIDS	47	95
	MASTER OF THE LAMPS	22	45
	MERCENAIRE	37	75
	MERCENARY	44	89
	MERMAID MADNESS	29	59
	METRO 2018	39	79
●	METROCROSS	47	95
▽	MGT	47	95
	MIAMI VICE	34	69
	MICROPPOL HITS	47	95
	MICROSAPIENS	27	55
▽	MICROSCRABBLE	37	75
▽	MILLE BORNE	24	49
▽	MINDSHADOW	13	39
	MISSION 2	39	79
	MISSION OMEGA	42	85
	MLM 3 D	47	95
	MONOPOLIC	37	75
	MONTHY ON THE RUN	37	75
	MOVIE	29	59
	MR FREEZE	22	45
	NEMESIS	44	89
▽	NEVER ENDING STORY	32	65
	NEXUS	37	75
▽	NIGHT GUNNER	24	49
	NIGHTSHADE	19	39
▽	NOW GAMES 3	27	55
	NOW GAMES 4	49	99
	OLYMPE	59	119
▽	ONE	39	79
	PACIFIC	27	55
	PACK ELITE	32	65
	PACMAN	47	95
	POSEIDON	27	55
	PRODIGY	39	79
	PYJARAMA	22	45
▽	PYRAMIDE D'ATLANTIS	42	85
	QUESTOR	42	85
●	RAID SCORPION	47	95
	RAID SUR TENERE	29	85
	RASPUTIN	37	75
	REBELS PLANET	42	85
▽	RED ARROWS	24	49
	REDHAWK	24	49
●	RELIEF ACTION	74	149
	REVOLUTION	34	69
	ROBBOT	49	99
	ROCK'N WRESTLE	32	65
	ROCKET BALL	37	75
▽	RODEO	39	79
	ROLAND IN TIME	15	30
	ROOM 10	34	69
	SABOTEUR	29	59
	SABOTEUR 2	47	95
	SAI COMBAT	32	65
	SAILING	44	89
	SAMANTHA FOX STRIP	42	85
▽	SAPIENS	24	49
●	SARACEN	44	89
	SCALEXTRIC	49	99
	SCOOBYDOO	34	69
▽	SECRET DU TOMBEAU	44	89
	SENTINEL	47	95
	SHAOLIN'ROAD	47	95
	SHOCKWAY RIDER	44	89
	SHOGUN	32	65
	SHORT CIRCUIT	44	89
▽	SKYFOX	19	39
	SOLD A MILLION 2	37	75
	SOLD A MILLION 3	37	75
	SPACE HARRIER	29	59
	SPACE SHUTTLE	39	79
	SPECIAL OPERATIONS	32	65
	SPELBOUND	15	35
	SPINDIZZY	39	79
●	SPY VS SPY 2	49	99
	STAIRWAY TO HELL	23	45
	STAR BOY	22	45
	STAR GLIDER	59	119
▽	STAR STRIKE 2	39	79
	STARION	22	65
	STARQUAKE	47	105
	STRATEGY	34	69
	STREAT HAWK	42	85
	STRIKE FORCE HARRIER	37	75
●	STRYFE	67	135
	SUB	39	79
	SUPER CYCLE	49	95
●	SUPER HITS	54	109
	SUPPERPIPELINE 2	15	35
	SWORD AND SORCERY	57	115
	TAI BOXING	34	69
	TARZAN	37	75
▽	TAU CETI	24	49
	TEMPEST	44	89
▽	TENNIS 3 D	39	79
	TENSION	54	109
	TENTH FRAME	52	105
	TERROR OF THE DEEP	49	99
	THANATOS	44	89
	THE GREAT ESCAPE	47	95
	THINK	44	89
	THOMAHAWK	44	89
▽	TOAD RUNNER	39	79
	TOBROUCK	44	89
▽	TOP GUN	37	75
	TORNADO LOW LEWEL	29	59
	TRAILBLAZER	37	75
	TRANSAT ONE	44	89
▽	TRIVIAL PURSUIT	54	109
	TROLLIE WALLYE	22	45
	TT RACER	34	69
	TURBO ESPRIT	27	55
	UCHIMATA	49	99
	VIRGIN ATLANTIC	49	99
	VOTEZ POUR MOI	42	85
●	WARLOCK	47	95
	WARLORD	44	99
	WARRIOR	37	75
	WAY OF THE TIGER	32	65
	WERNER	49	99
	WHO DARES WIN 2	29	59
	WINTER SPORT	32	65
▽	WORLD CUP	19	39
●	WORLD GAMES	52	105
	XARQ	49	99
	XENO	44	89
	XEVIOUS	42	85
▽	YIE AR KUNG FU 2	37	75
	ZAXX	39	79
	ZOIDS	39	79
	ZORRO	22	45

DISQUES

▽	1001 BC	59	119
	1942	57	115
	3 D GRAND PRIX	44	89
▽	ACE OF ACES	49	99
	ACTIVATOR	57	115
	ALIEN 2	69	139
	ALIEN HIGWAY	57	115
	AMERICA'S CUP	62	125
	ANTIRIAD	54	69
	ARKANOID	72	145
	ARMY MOVE	72	145
	ASPHALT	82	165
	ATHLETE	77	155
	ATLANTIS	67	135
	ATTENTAT	47	95
	AU REVOIR MONTHY	72	145
▽	AVENGER	54	109
	BALL BREAKER	72	145
	BARRY MAC GUIGAN	52	105
	BAT. D'ANGLETERRE	67	135
	BATMAN	52	105
	BIG 4	67	135
	BIG BAND	102	205
	BILLY LA BANLIEUE	67	135
	BLUE WAR	79	159
	BOB WINNER	89	179
	BOMB JACK 2	67	135
	BOUNDER	59	119
	BREAKTHRU	57	115
	BRIDGE PLAYER 3	74	149
	BRUCE LEE	22	45
	CAMELOT WARRIOR	77	155
	CAULDRON 2	52	105
▽	CINE CLAP	62	125
	CITY SLICKER	67	135
	COBRA	69	139
	CODENAME MAT 2	34	69
	COMPUTER HITS 6	77	155
	CRYSTAL BLEU	107	215
	CRYSTAL CASTLES	72	145
	DAKAR MOTO	89	179
	DAN DARE	59	119
	DANDY	69	139
	DEACTIVATOR	67	135
	DEATHVILLE	69	139
	DEEP STRIKE	67	135
▽	DESERT FOX	37	75
●	DESPOTIK DESIGN	92	185
▽	DISK MASTERTRONIC 1	29	59
▽	DISK MASTERTRONIC 2	29	59
▽	DISK MASTERTRONIC 3	29	59
●	DOG FIGHT	72	145
	DONKEY KONG	62	125
	DRAGON'S LAIR	47	95
	EAGLE NEST	72	145
	EDEN BLUES	49	99

	Titre	Reprise	Vente
▽	ELECTRA GLIDE	54	109
	ELITE	59	119
	ENIGME A OXFORD	109	219
	EQUINOXE	65	145
	EREBUS	64	129
	ETHNOS	92	185
	EX. FIST FIGHT. WARR.	42	85
	EXPLORATEUR 3	87	175
	EXPLORER	67	135
●	EXPRESS RIDER	69	139
	FAIAL	84	169
	FAIRLIGHT	59	119
▽	FER ET FLAMME	79	159
	FIGHTER PILOT	34	69
	FIRE LORD	57	115
●	FLASH	89	179
	FOOT	32	65
	FRANCE GEO	72	145
	FRANK BRUNO BOXING	54	109
▽	FUTURE KNIGHT	57	115
	GALVAN	49	99
	GAUNTLET	59	119
	GLADIATOR	79	159
	GLIDER RIDER	52	105
●	GOLD HITS 2	72	145
	GOLDEN HITS	54	109
	GRAND PRIX 500 CC	59	119
	GRAPHIQUE CITY	89	179
	GREEN BERET	37	79
	HACKER	57	115
	HACKER 2	62	125
	HANSE	107	215
▽	HARDBALL	44	89
●	HAWAI	82	169
	HIGWAY ENCOUNTER	37	75
	HIJACK	47	95
	HISTOIRE D'OR	72	165
	HIT PACK 2	69	139
●	HYDROFOOL	64	129
	HYPERSPORTS	37	75
	IKARI WARRIORS	49	99
	IMPOSSABALL	67	135
	IMPOSSIBLE MISSION	77	155
●	INCANTATION	87	175
	INFILTRATOR	54	109
	INTERNATIONAL KARATE	59	119
▽	JACK THE NIPPER	59	119
	JAIL BREACK	52	65
	KAT TRAP	74	149
	KNIGHT GAMES	57	115
	KONAMI COIN OP HITS	54	109
●	L'ANTRE DE GORK	82	169
	LE CHEVALIER BLANC	72	145
	LE CINQUIÈME AXE	42	85
	LE PACTE	82	165
	LE PASSAGER DU TEMPS	97	195
	LEADER BOARD	69	139
▽	LES ANNALES DE ROME	69	139
	LIGHT FORCE	49	99
	LITTLE PEOPLE COMP.	57	115
	M'ENFIN	84	169
	MAD DOG	89	179
●	MAG MAX	72	145
	MANHATAN 95	74	149
	MARACAIBO	62	125
	MASQUE	79	159
	MERCENARY	92	185
	MERMAID MADNESS	54	109
●	METROCROSS	79	159
▽	MGT	54	109
	MIAMI VICE	47	95
	MICROPOOL HITS	72	145
▽	MICROSCRABBLE	54	109
	MISSION OMEGA	62	139
	MLM 3 D	82	165
	MONOPOLY	97	195
	MONTHY ON THE RUN	64	129
	MOVIE	52	165
	NEMESIS	69	139
	NEXUS	64	129
▽	NIGHT GUNNER	34	69
●	NITROGLICERINE	87	175
	ONE	89	179
	OPERATION NEMO	77	155
▽	PACIFIC	42	85
	PACK ELITE	52	105
▽	PING PONG	49	99
	PRODIGY	69	139
▽	PYRAMIDE D'ATLANTIS	49	99
	QUESTOR	67	135
	RAID	29	59
	RED ARROWS	59	119
	RED HAWK	64	129
●	RELIEF ACTION	89	179
	RENEGADE	67	135
	RESCUE ON FRACTALUS	52	105
	REVOLUTION	64	129
	ROBBOT	54	109
●	ROBINSON CRUSOE	79	159
	ROCKY HORROR SHOW	42	85
	RODEO	82	165
	ROOM 10	59	119
	SABOTEUR	62	139
	SABOTEUR 2	69	139
	SAI COMBAT	47	95
	SAILING	62	125
	SAMANTHA FOX STRIP	62	125
▽	SAPIENS	44	89
●	SACAREN	72	145
	SCALEXTRIC	72	145
	SCOOBYDOO	47	95
▽	SECRET DU TOMBEAU	54	109
	SENTINEL	72	145
	SHAOLIN'ROAD	72	145
	SHOCKWAY RIDER	64	129
	SHOGUN	49	99
▽	SHORT CIRCUIT	64	129
	SIGMA 7	69	139
▽	SILENT SERVICE	44	89
	SOLD A MILLION 2	44	89
	SOLD A MILLION 3	52	105
	SORCERY PLUS	37	75
▽	SPACE HARRIER	39	799
	SPACE SHUTTLE	57	115
▽	SPINDIZZY	39	79
	SPITFIRE 40	52	105
▽	SRAM	39	79
▽	SRAM 2	54	105
	STAIRWAY TO HELL	69	139
▽	STAR GLIDER	72	145
	STAR STRIKE 2	57	115
	STARQUAKE	69	139
▽	STRIKE FORCE HARRIER	39	79
●	STRYFE	92	185
	SUPER CYCLE	69	139
●	SUPER HITS	72	145
▽	SW REPORTER	54	109
	SWORD AND SORCERY	47	95
	TAI BOXING	49	99
	TAU CETI	67	135
	TEMPEST	64	129
	TENSION	67	135
	TENTH FRAME	72	145
	TERROR OF THE DEEP	72	145
	THANATOS	67	135
	THE PAWN	87	175
	THEATRE EUROPE	69	139
	THOMAHAWK	57	115
▽	TOAD RUNNER	59	119
	TOBROUCK	62	125
	TOP GUN	49	99
	TOP SECRET	82	165
	TORNADO LOW LEVEL	64	129
	TRAILBLAZER	57	115
	TRIVIAL PURSUIT	94	189
	TURBO ESPRIT	52	105
	TYRANN	74	149
	UCHIMATA	72	145
	V	44	89
●	WARLOCK	67	135
	WERNER	77	155
	WINTER GAME	57	115
	XENO	57	115
	XEVIOUS	77	155
▽	YIE AR KUNG FU 2	62	125
▽	ZAXX	72	145
▽	ZOIDS	39	79
▽	ZOMBIE	44	89

COMMENT CALCULER VOS ÉCHANGES :

Face à chaque titre vous trouverez deux valeurs, la première est la valeur de reprise des logiciels envoyés, la deuxième le prix de vente des logiciels commandés.
Pour calculer vos échanges : additionnez les prix de vente des logiciels commandés, puis additionnez les valeurs de reprise des logiciels envoyés.
Effectuez ensuite la soustraction totale de la commande moins total de la reprise vous obtiendrez le montant de votre échange.
Si ce montant est négatif, il vous suffira de le déduire du montant de l'adhésion.

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

BOOMERANG B.P. 585 74054 ANNECY Cedex Tél. 50.67.70.42

DES NOUVEAUTÉS ARRIVENT RÉGULIÈREMENT ENTRE LES DATES DE PARUTION DE DEUX NUMÉROS, N'HÉSITEZ PAS A NOUS CONSULTER POUR CONNAITRE LES DERNIERS TITRES PARUS.

GAO

AMS 07/87

ATTENTION : LE CENTRE BOOMERANG SERA FERMÉ DU 25 JUILLET AU 10 AOÛT

BULLETIN D'ADHÉSION

NOM ____________ PRÉNOM ____________

ADRESSE ____________

CODE POSTAL ____________ VILLE ____________

LOGICIELS ENVOYÉS

TITRE	C	D	VALEUR DE REPRISE (1ère colonne)
		TOTAL REPRISE	

LOGICIELS COMMANDÉS

TITRE	C	D	VALEUR COMMANDE (2ème colonne)
		TOTAL COMMANDE	

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE ____________ [ ]

ADHÉSION 50 F + FRAIS D'ENVOI 15 F ____________ + 65 F

MONTANT TOTAL ____________ [ ]

A l'ordre de Boomerang. Ci-joint par ☐ CCP ☐ CB ☐ MANDAT

VOTRE MATÉRIEL : ☐ AMSTRAD CPC ☐ COMMODORE 64

59	LILLE

TAM.SCALL
105, rue Léon Gambetta
(angle rue Solférino)
près de la Préfecture
LILLE
POINT PILOTE
AMSTRAD

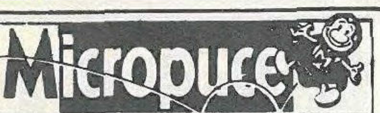
60	CHANTILLY

CERO
ORDINATEURS - LOGICIELS
PERIPHERIQUES - JEUX
LIBRAIRIE
HI-FI COMPACT DISC LASER
12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44.58.18.09

61	VIMOUTIERS

Loisir
INFORMATIQUE
Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels
11, rue Du Perré
61220 VIMOUTIERS
Tél. 33.39.16.65

62	LENS



L'INFORMATIQUE
SERVICE COMPRIS
VOTRE NOUVEAU
SPECIALISTE
AMSTRAD
ouvert de 9h30 à 12h30/14h30 à 19h30
sauf le lundi matin
20, rue de la Gare
(face au commissariat de Police)
62300 LENS
Tél. : 21.28.42.24

62	LENS

LENS MICRO INFORMATIQUE
LM
Revendeur qualifié
conseil AMSTRAD
Point pilote
nouveautés, softs
et périphériques
96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

65	TARBES



MICRO PYRENEES
DISTRIBUTEUR ET CENTRE TECHNIQUE
AGRÉÉ AMSTRAD
apporte
une solution
à tous vos problèmes
DE L'ORDINATEUR INDIVIDUEL
AU COMPATIBLE IBM PC 1512
41, rue du IV septembre
TARBES **Tél. 62.93.70.71**

69	LYON

FRANCE® DISQUETTE
Distributeur agréé
AMSTRAD
Conception de logiciels
de gestion ALPHASOFT
Logiciels professionnels,
éducatifs, de jeux
Ordinateurs professionnels
et familiaux
Formation
Disquettes, rangements, listing, etc...
255, avenue Berthelot
69008 LYON - Tél. : 78.01.79.63

70	LUXEUIL-LES-BAINS

ELECTRONIQUE 70
REVENDEUR-CONSEIL QUALIFIÉ
AMSTRAD France
ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES
COURS INFORMATIQUE
40, rue E. Herriot
70300 LUXEUIL-LES-BAINS
Tél. : **84.40.20.04**

72	CHATEAU-DU-LOIR

CASTEL HIFI
Joël HESLON
MERCURE D'OR 1983
DISTRIBUTEUR AGRÉÉ
AMSTRAD
PC 1512
FAMILIAL
ET HI-FI
Ordinateurs - Périphériques
Logiciels - Librairie
71-73 rue Aristide-Briand
72500 CHATEAU-DU-LOIR
Tél. : 43.44.04.64

PETITES ANNONCES

VENTES

Vds CPC 6128 vert ou coul. + joyst + 30 disk + doc V : 2 500 F, C : 3 000 F. Imprimt Fuji-film PD80 bidir. tract. + frict. + câble + doc 2 500 F. Monit. vert : 400 F, coul. : 800 F ou le tout 5 500 F. App. Turco. Tél. : 39.79.41.93.

Exceptionnel ! Vds 464 mono + lect. disk (déc. 86) + multiface 2 + TS LS Amstrad mag. + 13 CPC + TS LS Amstar + 2 joy. + 140 jeux (nouv., util., 40 en disk) + 1 rangeur disk (CAP 40D) + H. séries + doc en Français. Valeur : 13 000 F. Cédé : 6 500 F. Tél. : 61.70.05.92.

Urgent vds VG 8020 Philips + moniteur + jeu + livre d'utilisation, état neuf, le tout : 1 000 F. Tél. : 33.37.10.70.

Vds multiface Two 499 F + crayon optique avec logiciel très complet + notice en français 299 F. Ch. DDI 600 F max., AMX - de 300 F et synthé-vocal Technimusique - de 300 F sur 464. Vincent Armel. Tél. : 43.39.33.83.

Vds jeux originaux pour IBM-PC 1512 (Karatéka, Bob Winner, Pitstop 2, etc.) très bas prix. Tél. : 64.52.12.96, demander Emmanuel, après 18 h (Région Parisienne).

Stop ! Affaires vds jeux originaux à prix inter, vds Hercule neuf à 200 F (au lieu de 250 F) port compris + vds cassettes orig. 45 F/U. Tél. : 64.48.49.90.

Vds CPC 6128 couleur garanti + joystick + divers revus + 3 livres de prog. + 200 prog. en tout genre, etc. Le tout en bon état sacrifié 4 400 F. Dem. Madel au 42.52.44.96 après 18 h.

Vds Amstrad CPC 664 monochrome + adaptateur péritel, le tout excellent état + 14 programmes originaux + doc + joystick. Prix 2 300 F. Tél. : 39.73.85.30, après 14 h.

Vds CPC 664 monochrome (acheté fin 86, très peu servi) + manuel + CPM + 10 jeux + housses. Prix 2 000 F. Tél. : 92.23.04.52, aux heures du repas, demander Jérôme.

Vds logiciels (utilitaires + jeux) : dans Space Moving, Laser Compilateur, Sxyfox, Million I. Garanti d'origine, valeur 1 300 F, cédé 700 F. 6128 cherche contact sur Orsay, ttes propositions au 69.07.59.93, après 19 h.

Vends CPC 6128 (1-87) + joystick + 30 jeux + 10 éducatifs + musique + Superpaint + AMX Pagemaker + Multiplan + Asword 6128 + Gestion de Fichier + 35 utilitaires + 5 livres. Valeur total : 14 500 F, vendu : 6 000 F. J.-Jacques. Tél. : 59.29.56.25.

Vds CPC 464 mono + adaptateur péritel + plus de 100 logiciels, valeur 8 000 F, vendu 2 800 F. Echange logiciel K7 et disquette. Tél. : 42.24.01.06.

Vds CPC 6128 couleur + DMP 2000 + digitaliseur Dart + 16 originaux + 52 disquettes 3" + doc + livres + revues. Valeur : 11 380 F, vendu : 8 500 F ou échange contre un Atari 1040 STF + moniteur SM 1224 (couleur). Demander Jérôme au 93.46.95.63.

Vds Turbo Pascal Graphique 700 F pour CPC ou pour PC 1512 sous dos (CPM 86). Vds pour PCW Multiplan 300 F, le tout neuf jamais utilisé. Tél. : 88.34.34.19. G. Bérad, 2, rue de Dannemarie, 67100 Strasbourg.

Vds Amstrad CPC 464 couleur avec + de nb logiciels + manuel pour 2 300 F seulement. Ithurralde J.M., tél. : 46.21.08.78.

Vds ou échange originaux sur disc Amstrad Gold hits (90 F), hit pak (100 F), MGT-Bactron (130 F), Ace of Aces (120 F) ou le tout pour 400 F. Piton Benjamin, tél : 21.78.23.76, après 17 h 15. PS : cherche CPC 464 couleur pas cher.

Vds Amstrad CPC 464 couleur peu servi, emballage origine + nbreux logiciels de jeu + joystick + doubleur + manuel, valeur 5 000 F. Vendu 2 500 F, tél. : 40.05.03.66.

Vds 464 mono + 150 softs, 1 800 F. Vends DD1 1 500 F. Vds Softs originaux + notice sur K7 30 F. Alexis au 16.35.80.07.

Vds Amstrad CPC 664, monochrome lecteur disquette incorporé + manuel d'instruction + 1 manette de jeux. Matériel en excellent état emballage d'origine. Prix 1 800 F. Tél. : (1) 48.91.61.33.

•• Guide des Spécialistes AMSTRAD ••

Vds CPC 464 mono neuf 1 700 F à déb. ou éch. contre disque 5'1/4 ou 3'1/2. Pour PCW - cherche RS232C PCW - Echange programmes PCW - Caboche C/O magasin Cendry - 9, rue Abbé Derry, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.80.20.62 et 46.70.83.06.

Vds CPC 6128 monochrome + Joystick + adaptateur péritel télé + jeux & manuel sous garantie 6 mois, 2 600 F. Tél. : (1) 34.68.10.06 après 17 h, demander Eric.

Vds PCW 8256 complet, état neuf. Prix à débattre 3 500 F. Tél. : le soir 90.58.27.81 Miramas 13.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome, nov. 86 + Joystick 1 500 F. Tél. : à Roanne (42) (16) 77.68.58.13 jusqu'à fin juin après en région Parisienne au 69.49.34.54.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + 9 jeux acheté en juin 86 3 000 F région Orléans, tél. : 38.91.80.84.

Vds synthétiseur vocal, 200 F. Housses, clavier et moniteur, 80 F. Logiciel disquette ORO Tiercé, 50 F. - Cassette vidéo Ready pour le basic, 100 F. Logiciel disquette cours de basic, 70 F. - 7 disquettes vierges Amsoft 3, 150 F. Lété Eric, 75 Paris Tél. (1) 45.48.77.50 Poste 1833 Heures bureau.

Très Urgent. Vds k7 vidéo pour Atari 2600 avec notices de jeux. Prix à débattre. Tél.59.25.61.22 aux heures des repas et demander Patrice

Vds encyclopédie Basic Plus. Tél.21.39.16.89

Amstrad 6128 coul. 1 an + mag. + rallonges + housse + livres techniques + revues Amstrad CPC + logicels + jeux Crafton, Cauldron, etc... 4 500 F + meuble. Tél.31.34.28.63.J.Lucaen

Cse besoin argent sacrifie mon PCW + Logoscript + Quick Mailing + Tomawak + Fairlight + Histoire d'or + Gestion Dom + Batman + Harier + Echo du PCW. Le tout 5 000 F. A déb. + Dbase 2 très peu servi

Vds CPC 664 à disquettes et son moniteur monochrome. Très peu servi. 2 000 F Contacter M.Roesch Gérard, 1 rue Blanqui, 93200 Saint- Denis Tél.48.09.42.21

Vds Amstrad 664 avec moniteur couleur 7 disquettes vierges , 1 gestion fichier état neuf, servi qques heures 2 800 F. Tél.31.98.48.93

Contre 2 chèques de 200 F je vous envoie le Compte d'Or, système mis au point par des spécialistes permettant de gagner de l'argent. Ce n'est pas une chaîne, je ne suis pas un charlatant. Chaillou Alexis 3, rue du Moulin 28800 Bonneval

Vds 50 logiciels originaux (Disk et k7) + 10 livres pour Amstrad CPC. Le tout bradé 1 000 F. Possibilité vente séparée ou en lots. Tél.43.48.07.63. Après 19 h. Eric

Urgent Vds 464 couleur + doc + livres + revues + 250 jeux et utilitaires + manette. Le tout 3500 F. Tél.44.22.02.05 (Oise) Après 18 h.

Vds CPC 464 Couleur + 20 logiciels + 2 livres-programmes. Le tout état neuf. Prix 2 500 F. Leclercq Christophe Tél.20.30.85.59 après 19h30

Une annonce en or!: je vends 1 CPC 464 MONO + 1 lecteur disquettes + Nbs cassettes + 1 manuel + 1 adapta. Péritel + 1 synthé vocal...Ouf!!! Pour la modique somme de 2 500 F. Factures à l'appui. William Tél.60.07.65.03

Vds pour Amstrad CPC 664, 3 jeux: Bomb Jack, Roland à l'abordage, Starway to hell pour 160 F. Tél.92.31.07.66 après 18 h et demander Noëlle.

Vds PCW 8256 complet + disk 3 500 F. Tél.47.50.99.18 après 16 h

Super ! Vds CPC 664 mono + 60 discs pleins, soit 250 logiciels dont tous les meilleurs + synthé vocal techni musique + housses + revues + péritel. Chaigneau Christophe, Povillet, 85240 St Hilaire des Loges

Pour le prix d'un CPC 464 monochrome (1 990 F), je vous offre en plus la couleur et 5 logiciels originaux (CPC 464 Couleur 1986) Tél.43.63.32.57

Vds Amstrad CPC 464, moniteur couleur, très bon état + Joystick + logiciels + revues + manuel d'utilisation. Valeur 5 000 F, vendu 3 300 F (à déb.) Di Primo Salvatore Tél.39.65.52.87 après 19 h Merci

Vds Discology -Fer et Flamme -Flash Kya -Zox 2099 - Bob Winner - Tascopy + Cours CPM + + Sapiens disk originaux le tout pour 600 F. Vraiment très intéressant. Valeur 2 000 F.Tél. le mardi au (16)60.78.51.07

Vds 75 F traduction française intégrale notice Devpal/assembleur (53 pages) Cazalens Maurice Bonamour-Ouest A1 07700 Bourg-St-Andéol

Vds Modem et interface RS 232 Mercitel pour Amstrad CPC (avec programme émulation minitel en Rom). Tél.43.00.64.45 (Alain) Prix 1 200F

Vds ou échange NBX sur CPC 6128. Possède (Asphalt Sigma7 Passager du Temps et du Vent...) ou échange jeux contre matériel. Demander Franck. Tél.48.71.27.39. 58 bis, av. Ledru Rollin, 94170 Le Perreux S/M

Vds CPC 464 monochrome + programmes + doc très peu servis. Prix 1 600 F. Tél.43.83.14.28 Jean-Pierre après 18 h 30.

Vds Scanner Dart, avec logiciel d'utilisation et mode d'emploi au prix modique de 500 F (en parfait état). Longa Arnavo, 24 rue des Treiuls, 33000 Bordeaux

Vds Amstrad CPC 464 couleur + Nbx jeux s/k7 + Nbres revues (Amstrad Magazine) 2 700 F. M.Salmeron Tél.46.20.34.76 après 19 h.

Vds imprimante 20 couleurs Okimate 20, cause dble emploi, très bon état, sous garantie, emballage d'origine + programme copie écran couleur. Prix 1 800 F. Tél.41.06.54.69 après 18 H 30 Olivier.

Vds 5128 mono + impr. Brother + câble + Datamat + Textomat + Calcumat + nbx progr. & bibiliog. 4 000 F. Amstrad Magazine n°1 à 12 avec reliure 150 F. R.Delmas, 619 rue des Granges, 74480 Plateau Assy Tél.50.58.81.13

Vds, éch, ach, jeux sur disc. Ech, pour CPC. Vds Amst.Mag. Tél.48.38.67.22 ou 48.36.17.69 après 17 h 30. Cher. Fer et Flamme, Passagers du vent 2. Nbr jeux dont nouveaux. Cher. magazine TV récent

Vds CPC 464 + 5 logiciels originaux (dont Sorcery- macadambumper) + livres programmation 1 400 F.Adaptateur couleur péritel 300 F. Urgent idéal pour initiation micro-info.Tél.20.95.13.15 Lille Déplacement possible

Vds CPC 464 couleur Déc. + 3 cassettes Logistrad + 1 joystick + livre et revues 3 200 F. Tél.39.52.78.37 le soir

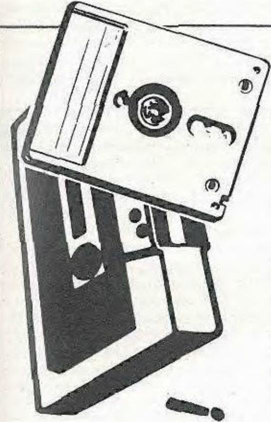
Vds CPC 464 couleur, Nombreuses périphériques (DMP 2000, DDI-1, TMP-1, multiface...) + 300 logic. valeur mat. uniq. + 14 000 F. Excel. état cède 7 800 F poss. arrangts. demandez Laurent au 56.47.29.22

Vds logiciel sur disk pour Amstrad: Datamat = 300F; Zombi = 120 F. Lightforce = 90 F; Trivial poursuit = 160 F ; Starglider = 160 F. Sapiens = 110 F. JF Lazert, 9 rue du Bois d'Erable, 77330 Ozoir Tél.60.29.09.96

Vds CPC 464 monochrome 1 750 F Nantes Tél.40.35.92.63 (Prof.) ou 40.57.12.61 (domicile) - M.Delong

LECTEURS

N'usez plus vos doigts !



Il est 3 heures du matin, vos paupières se ferment toutes seules et vous avez tapé un listing dans lequel se trouvent encore des erreurs de saisie ? Pas d'angoisse ! Nous avons pensé à vous... Tournez vite les pages et allez lire notre bon de commande page , en nous le renvoyant dûment rempli et accompagné de son paiement, vous recevrez tous les listings parus dans ce numéro.

AUTEURS

Nous attendons vos réalisations !

Comment procéder ? Vous êtes auteur d'un programme et vous souhaitez le voir être publié. Il vous suffit de nous envoyer vos créations (originales) sur support cassette ou disquette, accompagnées d'un mode d'emploi du logiciel, d'une liste de variables et du bon, ci-dessous, dûment complété. Toutes les propositions seront examinées.

Tous nos listings parus sont rémunérés !

DEMANDE DE PARUTION

NOM .... PRÉNOM ....

ADRESSE ....

....

TÉLÉPHONE ....

NOM DU PROGRAMME ....

Je certifie sur l'honneur, être l'auteur de ce programme et autorise les éditions Amstrad Magazine et Cahiers d'Amstrad à le publier (programme rétribué). Date et signature obligatoires (signature des parents ou d'un tuteur légal pour les mineurs) :

Vds lecteur disquettes FD1 pour 6128, lecteur K7, 2 joysticks, logiciel Multiplan et jeux. Disquettes 3". Tél. 79.25.66.28.

CPC 6128 + drive 5" 1/4 cherche correspondant pour échange jeux ou utilitaires (nombreux titres). Réponse assurée. Tél. 29.80.91.86 après 18 h 30. Demander Hugues.

A vendre drive interne 3 pouces pour 664 ou 6128 marque Hitachi. Neuf 700 F. Tél. 88.38.77.78 poste 137 aux heures de bureau.

Vds cassettes originales (50 F) pièces (Gauntlet, Bactron, Xevious, Sigma 7, Saboteur 2, Movie, Avenger, Scoobydoo, Aveture Jack Burton) et autres. M.Fournier Stéphane, 20 av. Mathurin Moreau, 75019 PARIS

Vds CPC 464 mono + adapt. péritel + DD1 + imprimante GP500 + logiciels disk et cassettes + 3 joysticks. Le tout 3 500 F. Tél.48.60.12.44 après 20 h

Vds Enduro-racer, Commando, Exploding-fist, Ikari, pour Amstrad à K7, pour 100 F. les 4, ou 2 au choix à 50 F.(Paiement contre-remb.) Tél.35.64.71.67

Vds Amstrad CPC 6128 + Monitor couleur - Qwerty + 10 logiciels + doc Août 1986 encore sous garantie. Environ 30 heures fonctionnement 3 200 F. Tél.47.57.29.47 après 20 h

Vds état neuf PCW 8256 avec imprimante + livres + ruban pour imprimante 3 700 F / D Base II 400 F avec manuel / jeux d'échecs 100 F / Force IV Detector 100 F / Tomahawk 100 F. Tél.48.54.11.64 Région parisienne

Vds imprimante Seikosha GP 50A + Câble Amstrad CPC (sortie centronics) Bon état. Idéale listings, 2 polices + graphique, papier en rouleaux. Prix: 800 F. Tél.le soir (1)60.15.93.27

Vds TI/99/4A très bon état + 1 module de jeux + prise péritel + livres manuels d'utilisation, le tout pour 2 000 F. Contacter Marie Paule Lafon, La Lande, 24700 Montpon Ménestérol Tél.53.82.22.25

Vds CPC 464 monochrome + nbrx logiciels (Multigestion, Crafton, Commando, Macacam Bumper,...) pour 1 400 F (Métro Bobigny) Tél.60.03.23.98 (après 18 h)

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + CTM 644 AZERTY + Joysticks + disquettes vierges + jeux. Sous garantie. Prix: 3 500 F. Tél.47.39.00.50

Vds Vectrex presque pas servi + 5 cassettes, jeux et manette de jeux. Prix 1 500 F. à déb. Tél.67.27.51.64 après 18 h (demander Olivier)

Vds CPC 6128 mono + lecteur 5 p 1/4 + joystick + livres + CPC (N°3 à 22) + Amstrad Mag (3 à 22) + logiciels. Le tout très peu servi 4 500 F. Tél.48.48.54.16 après 18 h

Joueurs au loto, si vous jouez de 8 à 10 numéros, je vous propose de réduire vos mises de 80% grâce au programme dont je suis l'auteur. Barne Jean-Noël 22, rue Nungesser et Coli 62100 Calais

Vds CPC 664 mono, peu servi T.b.e + jeux + CPM et logo,le tout 2 500 F. Eddy Courtachon, 5 square Beauregard, 77000 Melun Tél.64.38.58.82 après 18 h

Vds extension de mémoire 256 k pour Amstrad 464 (Otronick) + nbx logiciels. prix: 700 F. Tél.42.06.22.28 après 21 h - Dom, Paris 75019

Vds CPC 6128 mono + 250 logiciels (D Base 2, Multiplan, Turbo-Pascal...) etc. + joyst. + adaptateur péritel + livres. Val. neuf: 10 000 F. cédé 3 900 F. Tél.69.01.08.98 Denis (Essonne)

Vds Thomson T09 jamais servi acheté 1/87 4 500 F. Tél.46.30.57.46 Après 18 H. Mme Dizier

Vds logiciels compta-gestion - jeux CPC PCW. Prix intéressants. Geiser Jean-Yves 6, rue de la Ferrade, 34000 Montpellier Tél.67.65.51.68

Vds CPC 664 couleur lecteur disc 3 intégré + souris Amx + joystick + 43 jeux + utilitaires + 11 discs vierges + 5 boîtes rangement (8 discs par boite) + synthé vocal. Prix: 3 000 F. Tél.34.14.58.12 Après 18 h

Vds ZX Spectrum + manuel + magnetophone + imprimante + jeux et prise péritel. Vds Laser 500 + écran monochrome Zenith + magnétophone. Prix très bas. Tél.61.83.47.26 après 19 h

Vds CPC 464 monochrome + DDI1 + housses écran et clavier + jeu K7 masterchess. Le tout pour 1 800 F. Tél.60.68.08.41 après 19 h (demander Thierry). (Très bon état).

Vds CPC 6128 couleur + joystick + Imp. DMP 2000 + synthétiseur vocal Technimusique + env. 100 jeux et utilitaire + documentation. Prix: 5 500 F. Tél.40.95.10.16

PCW 8256 Vds Dr Graph, Dr Draw, Force Strike Harrier, Bridge Player. Tous originaux avec documentation ou échange contre C Basic Compiler et/ou Genecar. Tél.(1) 45.00.12.49 à l'heure des repas

Vds jeux Amstrad disquettes Biggles 110 F, Batman 100 F, 10 Th Frame 1OO F. Cassettes Splatt Spellbound, Fruit mac, Envahisseurs, Rally. 250 F lunité etc... Macadam Bumper 80 F. Tél.43.79.11.10 de 15 h à 18 h

Vds lecteur disc FD1 + interface DDI + logiciels 1 300 F. Vds CPC 464 + Ext 64KO Core + logiciels + revues 1 300 F. Tél. Etampes 60.80.04.76

Vds Shneider CPC 464 couleur en bon état, plus de nombreux logiciels (Mandragore, Antiriad, Sorcery, Ikari, MGT, Bactron, l'Aigle d'Or). Le tout vendu 2 500 F (Valeur réelle 4 000 F) Tél.95.22.03.87 40 logiciels

Vente Amstrad 664 couleur + lect. K7 + 200 JEUX + 50 DISQ. + utilitaires + livres + revues + K7. Prix: 2 700 f. A déb. Tél.43.64.44.10 après 19 h 30 Contactez Menglhi

Vds clavier 464 + boitier MP2 + nbrx jeux (Cauldron, Kuong fu, Masters...) env. 30. Prix: 1 200 F. Cherche aussi un renseignement pour le Passager du temps (livres à prendre dans la biblio). Seb. Le Charpentier Tél.43.68.24.44

Vds CPC 464 couleur + K7 démo + manuel d'utilisation + Raid, Ghost Busters, Décathlon. Prix: 2 200 F. Tél.46.30.89.42 de 18 h à 20 h

Vds Amstrad 6128 couleur + joystic + nbx logiciels. Acheté le 12/86.TBE Prix de départ: 4 500 F. Il peut descendre. Huteau Christophe Tél.42.65.76.90, 75008 Paris

Vds CPC 464 couleur en T.B.E. avec drive + I. mirage + souris + synt. vocal TMS + 4 joysticks + 120 logiciels (K7 et disk) + Bcp de livres et revues... Le tout: 3 500 F. M.Hugues Tél.47.82.51.39

Vds sur disquettes Tomahawk 100 F. Silent Service 100 F. Fighter Pilot 80 F. Compilation (3 jeux) 50 F.Compilation (4 jeux - Beach head...) 50 F. Port gratuit. Audin Christian 17, rue Michelet, 45100 Orléans

Vds imprimante couleurs MCP.40 Etat neuf: 500 F. Tél.34.19.94.91

Vds logiciels originaux sur disquettes Eden Blues 150 F. Ballade au pays de Big Ben 250 F. Disk 50 : 170 F. Tél.30.35.36.64 après 18 h. Fortier Martial 7, rue Docteur Albert Schweitzer 95270 Viarmes

Vds pour CPC 464 lecteur de disks DDI-1 : 950 F. Havoue J-C, 3 rue JF Belbéoch 94410 Saint Maurice (Val de Marne) Tél.48.86.78.13

Vds 464 mono + adaptateur péri. + manuel + 50 logiciels T.B.E. 1 600 F. Abry Gérard Ravilloles, 39170 Saint Lupicin Tél.84.42.12.56 le soir

Vds PC 1512 DD monoc. + imp. Panasonic KXP1091, garantis 6 mois + logiciels TTexte, tableur, fichier, jeux. Le tout 14 000 F. S'adresser à JP Juigner 50, rue Eug. Gouin Fondettes 37230 Luynes

Vds Amstrad CPC 464 Année 86 écran monochrome + 20 jeux originaux + synthétiseur vocal neuf + 2 livres + 1 joystick: 2 500 F. P. Vincent Fontaine 19, bd Paul Doumer, 51100 Reims. Tél.26.88.24.75

Vds nbx programmes orginaux sur disk: Prohibition, Sentinel, Flash, Metrocross, Typhon, Ball Breaker, Saboteur2, Sigma 7, Zoxx, Mahattan, Dragons Lair 2 etc.. (I. bas prix): Originaux achetés en RFA, indiquer Tél. si poss. car vente restreinte: L. PIECHOCKI 8, impasse Bellevue 57980 TENTELING (échange aussi contre originaux seulement!!)

Vds Amstrad 464 monochrome + lecteur DD1 + câbles + livres + programmes. (ensemble ou séparément). Le tout en très bon état. Paris 11° - Franςis Surplie, 24 rue de la Roquette - Ecrire Merci

ACHATS

Achète imprimante DMP 2 000 et j'aimerais échanger des programmes sur CPC 6128. Yves Blacque-Belair, 35, rue de l'Arbalette, 75005 Paris.

Recherche lecteur 5" 1/4, adaptable sur DDI-1 pour transfert à partir d'un 3". Restitué une fois le transfert fini. Région Lorraine uniquement. Pérez P. 9, rue de Bousse, 57300 Mondelange. Tél. : 87.71.54.13.

Achète lecteur DDI-1 pour Amstrad CPC 464 avec cordon + logiciels (utilitaires, jeux...). Prix à débattre. Tél. : 27.37.06.08 après 18 h 15.

Achète souris AMX + lecteur 5" 1/4. Echange logiciels pour CPC 6128. Menasri Douadi 1E, allée de la Lisière Bruch, 57600 Frobach.

Cherche CPC 6128 coul., 2 000 F, CPC 464 coul, 1 500 F. Drive DD1, 900 F. Drive Tandon 5 1/4, 600 F. Cherche plan pour modifier drive IBM pour Amstrad. Jacky, tél. : (1) 48.47.95.29.

Achète pour CPC 464 extension mémoire 64 ou 256 K ach. aussi imprimante. Bretagne si possible à Carhaix Lainé O. Tél. : 98.93.48.16 heures repas.

Urgent ! Achète lecteur de disquettes DDI-1 en tbe avec les cordons. Prix max : 1 200 F. Tél. : 51.94.37.51 après 17 h 30.

Achète DD1 Amstrad, lecteur disquette. Vends jeux CPC 464. Cherche contact 464-6128, envoyer listes. M. Delemme, 29, rue Jean Baptiste Carpeaux, Quartier Charles-Bourseul, 59500 Douai. Tél. : -27.97.60.67.

Achète CPC 6128 couleur. Faire offre à JC Girod, 72410 La Chapelle-d'Aligne. Tél. : 43.45.53.03.

Ach. compta fact stock sur 6128, jeux originaux récents complets, possibilité échange. Faire offre. JAsmin AMSD+. Chanal J.-M. 32, rue de Rilly-La Montagne, 51100 Reims.

CPC 464, achetez des originaux à prix réduits ou vendez vos originaux au prix que vous voulez. Doc contre 2 timbres à 2,20 F. Stop 80, 7, rue de la Marne, 69110 Villeurbanne.

Cherche Amstrad CPC 6128, moniteur couleur avec logiciels si possible (+ accessoires éventuellement). Si votre Amstrad est en bon état ou sous garantie appelez-moi au (1) 48.59.30.99 Seine-St-Denis (93).

Urgent achète lecteur de disquettes DD1 aux environs de 900 F. BE. Ecrire à Olivier Ingrandt, 7, rue des Acacias, 62112 Corbehem.

PETITES ANNONCES

Nous recevions une telle avalanche d'annonces, que nous ne pouvions pas les passer toutes jusqu'à présent. C'est pourquoi nous avons mis en place un véritable service qui vous garantit désormais la parution de votre annonce dès le numéro suivant, si elle nous parvient avant le huit du mois accompagnée de votre participation de 25 F.

Les propositions d'achat, vente, ou échange de logiciels ne doivent concerner que des produits originaux et documentés.

Envoyez-nous vos P.A. rédigées **très lisiblement**, ainsi que votre règlement de 25 F à :
Amstrad Magazine, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet 94160 Saint-Mandé

Ecrire une lettre par case, laisser un espace entre chaque mot. Merci.

URgent ! Achète lecteur DD1. Faire offre après 19 h au 89.49.40.67. ou écrire à Fernandez, 16, rue de Hirtzfelden, 68740 Rustenhart.

Cherche lecteur de disquette 3 pouces à 1 000 F ou moins de 1 000 F. Tél. : au 38.44.45.49 après 17 h 30.

ECHANGES

Philatéliste ! Echange 14 années de feuillets CEF soie du N° 3 (1972) au N° 617 (1985) contre CPC 6128 Amstrad couleur + imprimante + joystick + quelques disquettes. Tél. : 63.40.42.58 après 17 heures.

Echange plus 500 jeux CPC 464 6128 (K7 ou disquette) documentation contre 3 timbres à 2,20 et envoyer votre liste à : Jacques Simonnet Lochrist, 29110 Concarneau.

CPC 6128 cherche contacts pour échanges jeux ou utilitaires (pas sérieux s'abstenir). Tél. : 60.07.79.53 ou envoyer liste à Arnauld Baué, 30, av. Alphonse Lint, 77400 Lagny-sur-Marne, préf. ds le 77.

Echange jeux sur Amstrad disquettes. Possède news. Téléphonez au 20.04.20.14 entre 18 h et 19 h sauf lundi et vendredi ou écrire à William Delecourt, 188, rue Vanderstraeten, 59260 Hellemmes. Pas sérieux non !

Echange clavier CPC 664 + 2e drive 3" + synthé. vocal français + crayon optique + livres et logiciels contre clavier 6128. Hamel Pascal, 2, rue Victor Hugo, 91300 Massy. Tél. : 16 (1) 69.30.51.97 ap. 17 h.

Cherche contacts sur Melun et sa région pour échanges sur disc 3". Ecrire à : Christophe Roquet, 39, av. de Fontainebleau, 77310 Pringy, ou téléphoner au : 60.65.56.13 sur Amstrad bien sûr !

Echange nbx logiciels sur disqs sur Amstrad. Possède et cherche beaucoup de nouveautés. Vds aussi Atari 2 600 + nbs jeux 400 F. Ecrivez et envoyez vos listes à Mlle Orite Krief, 20, rue Paul Eluard, 93000 Bobigny. Tél. : 48.32.51.67.

Echange Appel 2C souris impr. Seikosha 1 000 AP, valeur 12 000 F contre CPC 6128 coul. + drive 5" 1/4 + ... Faire offre ou vendu 6 500 F. Téléphone 78.36.40.48 Lyon après 20 h 30.

Cherche possesseur CPC 464 pour échange K7 jeux en Bretagne. Caïn Laurent, 7, rue de Ste Anne St Julien, 22940 Plaintel. Tél. : 96.42.90.84 après 19 H.

Cherche correspondants sur Amstrad CPC 6128 pour échange de logiciels. Appeler Laurent Pédron au : 47.39.12.13 après 17 h.

Echange nbx jeux K7 dont Druid, Arkanoid, Sentinel, Manattan, etc. Pas sérieux et pas rapides s'abstenir. Ch. nouveautés. Gay Olivier, 2, rue des Citées, Arc-les-Gray, 70100 Gray. Tél. : 84.65.39.69.

CPC 6128 ch. contacts pour échange (possède SRAM - Métrocross - Space Warrier - Asphalt - Manhattan 95-GP 500 CC - Cauldron 2 - Bombjack - Xarq). Tél. : 21.95.31.20, demande Laurent ou au 21.95.20.60, demande Cyrille.

Ech. jeux ou utilitaires sur disk contre discovery + ou notice de spirit ou transmat. Contacter PHilippe Lamaty, 19, chemin des Combes, 05100 Briançon. Tél. : 92.20.10.24 après 18 heures.

CPC 464 + disck échange nouveautés ou très bons jeux sur disk. Possède "Jack Burton", "ZOXX.2099", "Dakar 4×4" etc. Vend également jeux à bon prix. S'adresser à Barnaud Eric, avenue Centrale, 42300 Roanne. Tél. : 77.72.14.82.

Echange 3 cassettes 60 mm pleines de jeux que vous choisirez contre mirage Imager version turbo. Echange de logiciels K7 possible. Tél. : 48.74.24.49, demander Patrick.

Rech. correspondant pour échanges de jeux (Stryfe, Discology, ZOX2099, etc.) utilitaires, astuces, possède nbx logiels. Ecrire à : Machcinski Eric, 22, rue de Picardie, 62221 Noyelles-sous-Lens. Tél. : 21.79.02.93.

CPC 6128 recherche correspondants pour échanges. Réponse assurée, écrire à Gambier Philippe, 21, rue du Faubourg d'Arras, 59500 Lambres-lez-Douai. Tél. : 27.98.35.20 (joindre liste).

CPC 464, éch. de très nbx prog. sur cassette et ch. DDI. Vds TI 99 + Joystic + jeux + cordon magnéto : 900 F. Beauvais Jean-René, 2, rue Paul Doumer, 72300 Sable. Tél. : 43.92.28.02.

Ch. correspondants pour éch. de nombreux jeux (possède nouveautés sur K7 et disk CPC 6128). Ecrire à Frédéric Bourges, boîtes 44, 13, allée du Limousin, 38130 Echirolles.

Recherche Paper Boy, World Games, Way of Tiger, Cobra ou Road Runner, contre trois jeux aux choix (plus de 200). Possède Express Raider, Army Moves, Manhattan 95, Métro Cross, etc. S'adresser à Richard Nicolas, Cambron, 02140 Vervins ou correspondre.

Ech. de nbx prog. sur 6128. Pas sérieux s'abstenir. Contacter Julien Daniel Marines de San Pellegrino, 20213 Folelli. Tél. : heures repas ou le soir, 95.36.93.97. Réponse rapide.

DIVERS

Vous avez un camping, vous avez un CPC-6128. Il existe un programme de gestion pour votre camping. Tél. : 42.26.96.73.

CPC + drive 3 et 5, 25 pouces, cherche programmes, possède nombreux logiciels, dont BCP de nouveautés. Ecrire à : Sculler Fabrice, 5, rue St Bruno, 67200 Strasbourg (envoyez vos listes).

Cherche personne pour aide technique habitant Boulogne ou Versailles pour tous renseignements, téléphoner au 39.53.52.60, le soir après 19 h (Olivier). Plaisantins s'abstenir, Merci.

Cher. corres. CPC disk échange série ux possède 5"1/4, et 350 jeux (Cobra Arkanoïd...) cherche aussi doc. Pour modem. Juliard Vincent, 5, rue Jacquard, 21100 Dijon ou tél. ap. 18 h ou pendant repas : 80.74.16.77.

Jeune PC 1512 DD (27 ans) inexpérimenté, branché photo désign vidéo, cherche Gourou(e) informatique pour initiation, encore pour 3 mois au Portugual après vogue entre Brésil, Indonésie, France, Ibiza, Juan manuel. Sapieha 333 EPL Linho, 2710 Sintra Portugal.

CPC Amstrad cherche correspondants pour contacts divers. Poublanc Pierre 84, av. du Languedoc, 66000 Perpignan. Tél. : 68.61.16.88. Réponse assurée.

Pour vos jeux d'aventures ou vos écrans de présentation, je digitalise tous dessins ou photos sur disk. Tous travaux sur imp. Vend logiciel originaux (– 50 %). Tél. : ap. 19 h 76.35.44.08, demander Christophe.

Possède CPC 6128. Recherche description en français de Dr Draw, Dr Graph, Musiccom et divers listing de jeux d'arcades, de simulation de sports et pilotage. Possibilité envoyer revues polonaises micro : "BAJTEK" et "KOMPUTER". Ecrire à Edmund Kramarezyk, rue Podroznicza 19, 53208 Wroclaw - Pologne.

PC 1512 cherche échanges informatiques de toutes fonctions : Trucs & astuces, linsting, idées, logiciels, documents, etc... Je possède un éventail assez large qui va du simple livre (par exemple le "Guide de référence"), en passant par plusieurs logiciels ? (Nathalie2 +), jusqu'au progiciel (FRAMEWORK II)." Ecrire Mr Roger Champ 2030 B.31 Maison centrale, 36250 St Maur.

Club Amstrad 95 Montigny, tél. : 39.97.70.42 en direct mercredi 17 h à 19 h, samedi 14 h à 18 h, en semaine répondeur. A votre disposition 6 CPC 464. 3 PCW 8256 32 consoles sur SPS5, etc. Aides, conseils, stages, littérature.

CPC 6128 ch. contact rég. Lilloise. Christian Descamps 71, rue du Congo, 59200 Tourcoing, tél. : 20.70.66.14, après 20 h.

Recherche ordinateurs toutes marques (donne gratuitement) pour former club. Envoyer vos dons à : B.M. 50 FT, 1, rue Leprince Ringuet, 54580 Auboue ou téléphoner au : 82.28.29.02. Merci.

Recherche possesseurs de la revue Gamble ; de la méthode marquisbert ; de toute personne étudiant les phénomènes du hasard. Ecrire Mr Lorry Lortal, 11, square de Provence, 35000 Rennes.

Débutant sur CPC 6128, cherche correspondants pour m'aider à démarrer. Ecrire à : Pacault Mireille, 26, rue de Metz, Rurange-les-Thionville, 57310 Guenange.



N°1
Laser Presse
Le leader de
la presse
dédiée
en
informatique
grand
public
ATARI 1ST
LE MAGAZINE DES 16-32 BITS
Nouveau
UNE DISQUETTE AVEC 12 LOGICIELS GRATUITE !
N° 1
AVRIL 1987
20 F
compatibles
PC
magazine
L'éveil des compatibles
Logiciels « juniors » : l'explosion
AMSTRAD
MAGAZINE
DOSSIER
LES MEILLEURS JEUX SPORTIFS
REPORTAGE
TESTÉ SUR PCW
N° 22
MAI 1987
20 F
Atari 1ST
Le N°1 paraît en juin 1987 et constitue la référence des utilisateurs de marque Atari ST.
Tirage : 40 000 exemplaires.
11 numéros par an.
Compatibles PC Magazine
N°1 des ventes en kiosques pour la presse informatique dédiée au standard PC et compatibles.
Tirage : 50 000 exemplaires. 11 numéros par an.
AMSTRAD Magazine
N°1 de la presse informatique dédiée à la marque Amstrad.
La plus forte diffusion : + de 80 000 exemplaires.
Une forte pénétration : 232 000 lecteurs par numéro.
12 numéros par an + 4 numéros hors série.
5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé
Tél. 43.98.22.22



Un PC 1512 prédit la pluie et le beau temps à Roland Garros

Un nouveau concept d'assistance informatique est né : la M.A.O. Nouveau, si l'on veut, car la Météo Assistée par Ordinateur ne date pas d'hier, à la différence toutefois que les gros systèmes (seuls habilités il y a encore quelques années à opérer dans de tels domaines) sont aujourd'hui supplantés par nos chers micros.

Isabelle Perilhou, animatrice vedette de la météo sur TF1 s'appuie sur les données fournies par le PC Amstrad pour chacun de ses bulletins.

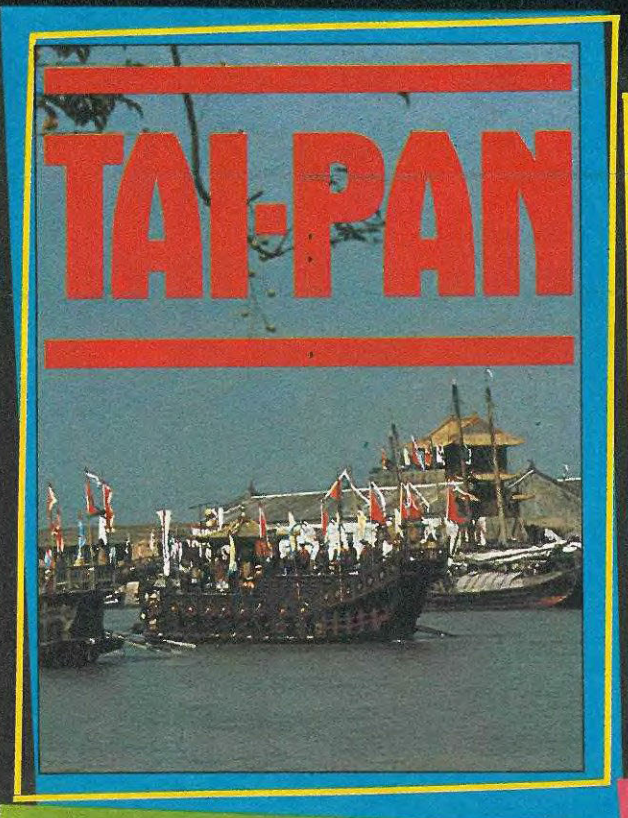
Olivier Besançon, responsable CIST nous explique le fonctionnement global de l'installation.

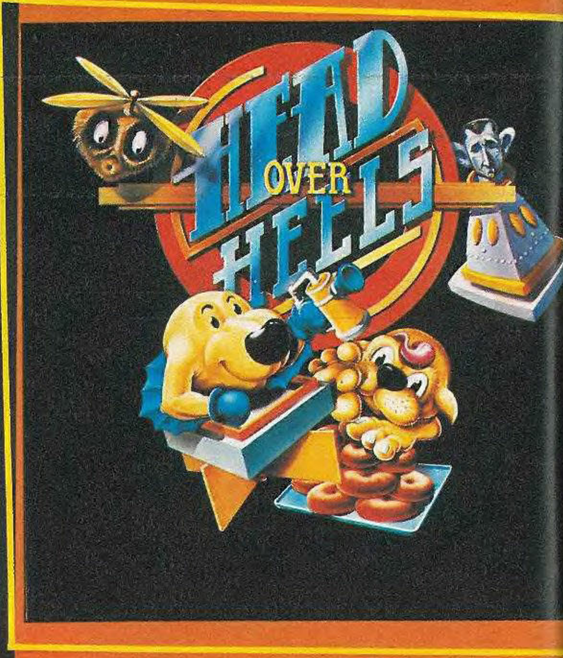
Le stand TF1 - MEDIA METEO. Le PC 1512 aux premières loges.

Roland Garros, où se pratique, comme chacun sait, un sport plus que tout autre sensible aux variations météorologiques ne devait tout naturellement pas échapper à cette règle d'or de la prévision à la minute près.
Média Météo, l'équipe de Michel Chevalet, a donc relevé le défi qui consistait à établir sur place un complexe informatique et électronique unique au monde. Pour l'aider dans cette entreprise difficile, Média Météo a dû faire appel à la CSTI (Communication Scientifique et Technique Internationale) qui assure l'installation et l'assistance informatiques nécessaires dans un tel cas.
Parmi le matériel installé figure en bonne place un PC 1512 DD permettant d'obtenir, en temps réel, tous les renseignements en provenance d'un mât de dix mètres disposé en plein cœur de Roland Garros : température sous abri, pression atmosphérique et enfin, direction et vitesse du vent. Le logiciel tournant sur le PC 1512 a été réalisé spécifiquement pour les besoins de la cause.
Si lorsque nous nous sommes rendus sur le site, l'équipement de réception satellite souffrait de quelques incidents, notre PC quant à lui, continuait imperturbablement à fournir ses données.
Cela laisse espérer pour les années qui viennent, une installation de ce type, totalement dirigée par des PC 1512.

Georges Brize

L'ART D





Apres le best-seller SHOGUN de James Clavell, voici TAI PAN, un logiciel rempli d'actions aux graphismes étonnants. TAI PAN est l'histoire incroyable d'un homme et d'une ile : Hong Kong.
Prenez la place de Dirk Struan un pirate, un tricheur, un manipulateur d'hommes qui comprend vite que le trafic d'opium est la façon la plus rapide pour lui de s'enrichir même si cela comporte de grands risques. Entrez dans un monde de sang, de trahison, de compiration et de meurtres. Un jeu a grand spectacle.

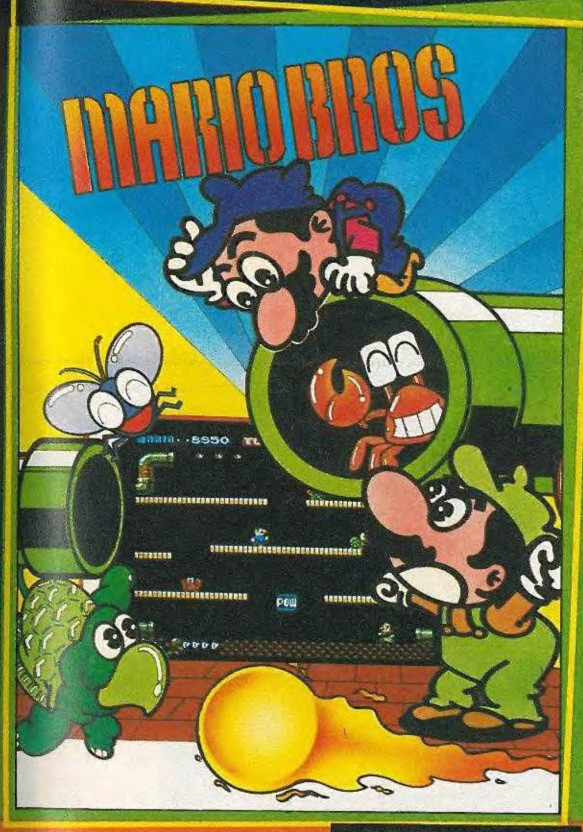
HEADOVER HEELS. De Océan – Si vous avez aimé BATMAN, alors vous ne pourrez résister à HEAD OVER HEELS.
Mr HEAD (la tête) et Mr. HEELS (les jambes) sont capables quand ils sont réunis de faire des choses prodigieuses et ils ont l'intention, ensemble bien sûr, de pénétrer dans un château hanté, pour y mettre à mal le tyran qui y regne. Jeu d'aventur graphique – Action en 3 D.

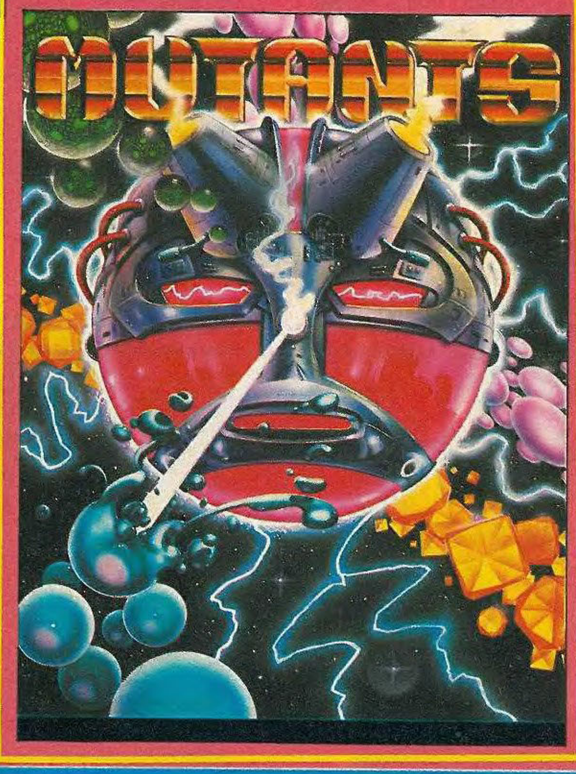




ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATE

E JOUER





NOUVEAU
Voici l'adaptation de jeu d'arcade original de Nintendo où vous allez faire connaissance avec FIREBALLS, SIDETAPPER, SHELLCREEPER, FIGHTERFLY. Attrapez ces sales bestioles et faîtes les déguerpir. Mais faites attentio ne perdez pas votre équilibre sur les sols glissants. Choisissez de jouer en équipe ou l'un contre l'autre.



J[illegible] de fusées et de l'armement le plus sophistiqué dont je disposais. J'avais même le choix du lieu de l'affrontement. Comment dans ces conditions pouvais-je perdre? Comment ai-je perdu? En fait, je n'avais jamais imaginé qu'ils puissent être aussi terribles dans leurs attaques. Leurs transformations et la variété de leurs combinaisons déroutent les stratégies les plus élaborées. Je sais par contre qu'une certaine [illegible] de Mutants ne peut échapper à une répartition précise de mines. Ce n'est [illegible]

OISIR LES MEILLEURS.



UNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.





Exclusif : le prix du neuf

Dossier : panorama des bases de données

Enquête : prix étudiés pour étudiants

Le PC 1512 disque dur à la loupe

M 3087 - 3 - 20,00 F

3793087020005 00030

N° 3 - Juin 1987 - 20 F BELGIQUE 146 FB SUISSE 6 FS

CER-BERT

Vous êtes Cerbert, un petit lutin chargé de veiller sur une pyramide. Vous devrez, dans un premier temps, collecter des objets que les pharaons ont oubliés dans leur fuite. Mais attention ! des esprits malins tenteront de vous nuire : c'est ainsi que vous aurez à éviter une boule de pierre qui menacera de vous emporter dans sa chute... De même, prenez garde aux monstres qui vous poursuivront afin de vous croquer... Heureusement, un ascenseur vous permettra de remonter de temps à autre au sommet de l'édifice. Puis, vous devrez dans un deuxième temps vous promener sur la pyramide de façon à en changer la couleur. Pour cela, chaque case que vous toucherez changera de couleur. La boule et le monstre, encore plus méchants, seront toujours là pour vous gêner dans votre travail. A noter que dans vos deux tâches principales vous devrez toujours obligatoirement rejoindre le sommet de la pyramide. Cer-bert se joue au clavier ou avec un joystick.

NOTA : Attention aux effets de perspective : un petit entraînement sera nécessaire pour bien maîtriser les déplacements.

Lionel Paquin

```
10 '****************************  [1164]
20 '*                          *  [175]
30 '*         CER-BERT         *  [501]
40 '*                          *  [175]
50 '* (c) L. PAQUIN juillet 86 *  [1576]
60 '*                          *  [175]
70 '****************************  [1164]
80 '                              [117]
90 '                              [117]
100 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0:INK 1, [7178]
11:INK 2,1:INK 3,6:INK 4,2:INK 5,2
4:INK 6,1:INK 7,2:INK 8,11:INK 9,6
:INK 10,24:mo=29
110 x$="Lionel PAQUIN":l=300:coul= [2978]
3:GOSUB 520
120 x$="presents":l=275:coul=1:GOS [1015]
UB 520
130 x$="CER - BERT":l=180:coul=5:G [2358]
OSUB 520
140 INC=3.2:C=0:FOR L=0 TO 400 STE [4319]
P 4:MOVE 0,L,(FIX(C) MOD 6)+6,0:DR
AW FIX(C),400:MOVE ABS(FIX(C-640))
,0:DRAW 640,ABS(L-400):C=C+INC:NEX
T
150 MOVE 0,399,3:DRAW 639,399:DRAW [3307]
 639,0:DRAW 0,0:DRAW 0,399
160 GOSUB 570                      [891]
170 A(1)=1:A(2)=2:A(3)=11:A(4)=6:A [2472]
(5)=24:D=2:C=1
180 FOR G=1 TO 90:CALL &BD19:CALL  [3275]
&BD19:CALL &BD19:CALL &BD19
190 FOR I=1 TO 5:INK I+5,A(C):C=C+ [3495]
1:IF C=6 THEN C=1
200 NEXT I                         [375]
210 C=(G MOD 5)+1                  [512]
220 NEXT G                         [377]
230 '                              [117]
240 FOR X=0 TO 300:NEXT:MODE 1:INK [5238]
 0,0:INK 1,24:INK 2,6:INK 3,2:mo=1
2:RESTORE 310
250 ORIGIN 56,0:L=399:COUL=6:c=160 [3832]
:X$="REGLES DU JEU":GOSUB 520
260 COUL=1:FOR XX=3 TO 20:READ X$: [9461]
L=400-(Xx*16):c=1:GOSUB 520:NEXT:G
OSUB 290:FOR xx=3 TO 19:READ x$:l=
```



```
400-(XX*16):c=1:GOSUB 520:NEXT:GOS
UB 290
270 FOR xx=3 TO 14:READ x$:l=400-( [4894]
xx*16):c=1:GOSUB 520:NEXT:GOSUB 29
0:
280 MODE 0:mo=29:INK 15,24,11:coul [5207]
=15:x$="Le jeu se charge":l=216:GO
SUB 520:RUN "!CERBERT1"
290 WHILE INKEY$<>"":WEND:LOCATE 9 [8696]
,25:PEN 3:PRINT "Pressez une touch
e SVP";:WHILE INKEY$="":WEND:CLS:P
EN 1:RETURN
300 '                              [117]
310 DATA "    Vous etes CER-BERT,u [17186]
n petit lutin","charge de veiller
sur une pyramide."," ","  Vous dev
rez dans un premier temps col-","l
ecter des objets que les anciens p
hara-","ons ont oublies dans leur
precipitation."," "
320 DATA "    Mais attention,les e [20447]
sprits malins","tenteront de vous
nuire tout au long de","votre jour
nee de travail : c'est ainsi","que
 vous aurez a eviter une boule de"
,"pierre qui menacera periodiqueme
nt de ","vous emporter dans sa chu
te."
330 DATA "    De meme,prenez garde [15772]
 au monstre qui","vous poursuivra
pour vous devorer.","     Heureusem
ent,un ascenceur vous","permettra
de remonter de temps en temps","su
r le haut de l'edifice"
340 DATA "    Dans un deuxieme tem [16609]
ps,vous devrez","vous promener sur
 la pyramide de facon","a en chang
er entierement la couleur.","    E
n effet,chaque case que vous tou-"
,"cherez changera de couleur."
350 DATA " ","    Bien evidemment  [15766]
vous serez la aussi","ennuye par l
a boule et le monstre,encore","plu
s enerves qu'auparavant..."," ","
  Notez que dans les deux niveaux
 de","ce jeu,vous devrez terminer
votre tache"
360 DATA "en rejoignant le haut de [16659]
 la pyramide."," "," ","    Vous vo
us dirigerez au choix a l'aide","d
u joystick ou du clavier.","    Da
ns ce dernier cas,les touches sero
nt:"
370 DATA " "                       [243]
380 DATA "                   A"    [678]
390 DATA "                   2"    [820]
400 DATA "                 / 3 1   [657]
\"
410 DATA "                   4"    [824]
420 DATA "                   Z",   [906]
" "
430 '                              [117]
435 REM ' Remplacer les chiffres c [1652]
i-dessus suivant ce tableau
440 REM ' 1 = ctrl I               [443]
450 REM ' 2 = ctrl K               [928]
460 REM ' 3 = ctrl H               [1496]
470 REM ' 4 = ctrl J               [381]
480 '                              [117]
485 '                              [117]
490 DATA " ","     Attention cepend [14440]
ant aux effets dus a","la perspect
ive !  Une certaine accomo-","dati
on est de toute facon necessaire."
500 '                              [117]
510 '                              [117]
520 TAG:MOVER 0,0,coul,0:IF c=0 TH [2480]
EN c=(640-LEN(x$)*MO)/2
530 FOR t=1 TO mo+3 STEP 4         [1535]
540 FOR x=1 TO LEN(x$):MOVE c+(x-1 [2575]
)*t,l:PRINT MID$(x$,x,1);:NEXT x,t
550 c=0:TAGOFF:RETURN              [1405]
560 '                              [117]
570 RESTORE 620:FOR X=1 TO 40      [1015]
580 READ N,T:IF N=0 THEN VOL=0:N=4 [2367]
 ELSE VOL=15
590 SOUND 1,FIX(N/2),T*15,VOL:SOUN [5606]
D 2,FIX(N/2)-2,T*15,VOL:SOUND 3,0,
3,0
600 NEXT X                         [356]
610 RETURN                         [555]
620 DATA 319,1,319,1,358,1,379,2,3 [2296]
79,2,379,2,319,2,379,1.5,426,.5,47
8,1,426,1
630 DATA 379,2.5,0,.2,426,2,426,1, [3472]
426,1,319,2,319,1,319,1,379,3.75,4
78,1.2
640 DATA 319,1,319,1,358,1,379,2,3 [1983]
79,2,379,2,319,2,379,1.5,426,.5,47
8,1
650 DATA 426,1,379,2.5,426,2,426,1 [2799]
,426,1,319,2,319,1,319,1,478,3
660 '                              [117]
670 '   ==========   Fin de Listin [4225]
g  Cerbert.bas (c) L. PAQUIN   ==
========
```

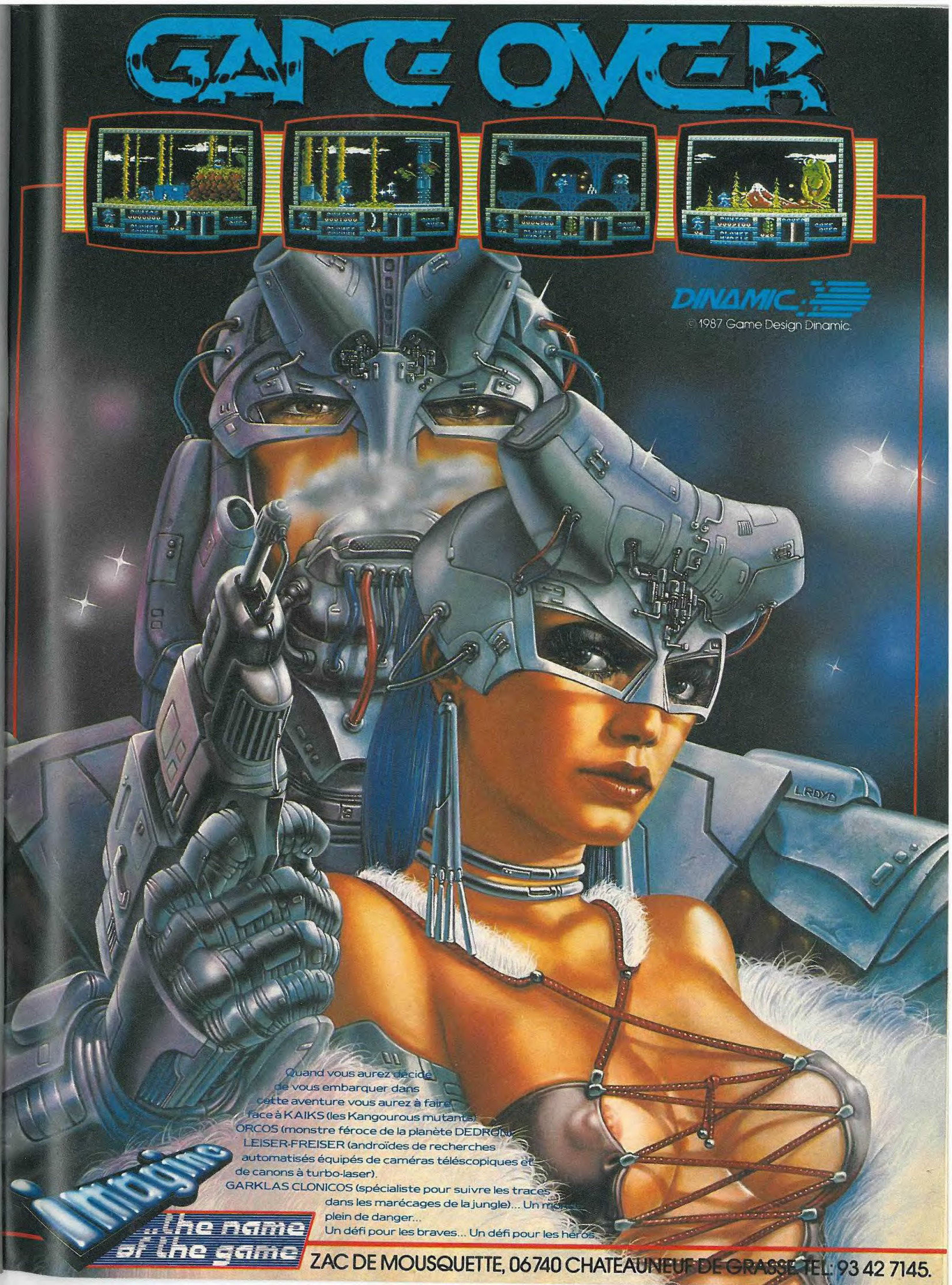
```
10  '***************************** [1476]
********
15  '**      Lionel PAQUIN present [1922]
s    **
```

```
20  '**                                 [104]
     **
25  '**          CPC 664 / 6128         [505]
     **
30  '**                                 [104]
     **
35  '**            -------------        [612]
     **
40   **            ! CER - BERT !       [1249]
     **
45  '**            -------------        [612]
     **
50  '**   (c) L.PAQUIN  Juillet 198 [1959]
6    **
55   **                                 [104]
     **
60  '****************************** [1476]
*******
65                                      [117]
70                                      [117]
75                                      [117]
80 DI:FOR x=0 TO 3:v=REMAIN(x):NEX [3631]
T:EI:kbjy$=""
85 RESTORE 85:DATA "Pyramid Master [15114]
",45920,"Captain BF",42830,"Cer-Be
rt jr.",40430,"Black Square",35000
,"Mr. Hot Dog",28760,"Mrs. Cold Ca
t",26910,"Rick Hochet",23070,"Pink
y Spirit",19030,"Al Ghosty",18710,
"Bob Terminus",16770
90 DIM case%(7,13),nom$(10),point( [7439]
10),obj$(4),coord%(7,13,1):man%=3:
FOR x=1 TO 10:READ nom$(x),point(x
):NEXT x:GOSUB 1360
95 '                                    [117]
100                                     [117]
105 PEN 6:LOCATE 1,1:PRINT "SCORE= [2908]
00000  LEVEL=1"
110 FOR o=1 TO 4                        [898]
115 c=FIX(RND*3)+o*2.5:niv=o+3:IF  [6404]
coord%(niv,c,0)=-1 OR case%(niv,c)
<>0 THEN 115
120 case%(niv,c)=FIX(RND*300*o)*10 [5376]
+200:TAG:MOVE coord%(niv,c,0),coor
d%(niv,c,1),o+7:PRINT obj$(o);:NEX
T o:TAGOFF
125 ascl%=15:ascc%=18:PEN 8:LOCATE [11197]
 18,15:PRINT ascen$:monsn%=7:monsc
%=4:MOVE coord%(monsn%,monsc%,0),c
oord%(monsn%,monsc%,1),9,1:TAG:PRI
NT monstre$;:TAGOFF
130 TAG:jn%=1:jc%=7:MOVE coord%(jn [5938]
%,jc%,0),coord%(jn%,jc%,1),1,1:PRI
NT cerb$;:TAGOFF:tps=TIME
135 i0%=1:EVERY 50/level%,0 GOSUB  [2125]
530
140 i1%=1:EVERY 150,1 GOSUB 725    [2551]
```

```
145 i2%=1:EVERY 95,2 GOSUB 855     [2341]
150 '                                   [117]
155 ':::::::::::::::::::::::::::: [1489]
160 '                                   [117]
165 '      Centre du jeu                [670]
170 '                                   [117]
175 ':::::::::::::::::::::::::::: [1489]
180 DI:en=0:ec=0:IF INKEY(t1%)<>-1 [1759]
 THEN GOTO 215
185 IF INKEY(t2%)<>-1 THEN GOTO 24 [2051]
0
190 IF INKEY(t3%)<>-1 THEN GOTO 27 [1234]
0.
195 IF INKEY(t4%)<>-1 THEN GOTO 32 [1093]
0
200 IF objet%=4 AND jn%=1  AND lev [916]
el%=1 GOTO 435
205 IF couleur%=49 AND jn%=1 AND l [2134]
evel%=2 GOTO  1035
210 IF flagp THEN 1755 ELSE EI:FOR [4674]
 x=0 TO 90:NEXT:DI:IF flagp THEN 1
755 ELSE 180
215 '                                   [117]
220 '           Mouvement vers le h [1668]
aut
225 IF jc%=7 OR jn%=1 THEN 210     [1542]
230 IF jc%<7 THEN en=-1:ec=1 ELSE  [1922]
en=-1:ec=-1
235 GOTO 340                            [464]
240 '                                   [117]
245 '           Mouvement vers le b [1574]
as
250 IF jc%=7 OR jn%=7 THEN 210     [1302]
255 IF jc%<7 THEN ec=-1:en=1       [1351]
260 IF jc%>7 THEN ec=1:en=1        [1134]
265 GOTO 340                            [464]
270 '                                   [117]
275 '           Mouvement vers la d [1618]
roite
280 IF jc%=13 AND ascl%=jn%*2+1 AN [4021]
D jn%<>1 THEN GOSUB 775:GOTO 210
285 IF coord%(jn%,jc%+1,0)=-1 AND  [3917]
ascl%=jn%*2+1 AND jn%<>1 THEN GOSU
B 775:GOTO 210
290 IF jc%=13 THEN 210             [1487]
295 IF jn%=1 AND jc%=7 THEN en=1:e [1617]
c=1:GOTO 340
300 IF coord%(jn%,jc%+1,0)=-1 THEN [1929]
 210
305 en=0:ec=1:GOTO 340             [1008]
310 '                                   [117]
315 '           Mouvement vers la g [2339]
auche
320 IF jc%=1 THEN 210                   [252]
325 IF jn%=1 AND jc%=7 THEN en=1:e [1694]
c=-1:GOTO 340
330 IF coord%(jn%,jc%-1,0)=-1 THEN [1401]
```

```
210
335 en=0:ec=-1                        [906]
340 '                                 [117]
345 '          Se deplacer            [321]
350 flagp=0:SOUND 129,1100+(jc%+jn [2839]
%)*30,20,15,,3
355 DI:IF level%=1 THEN GOSUB 380: [3621]
DI ELSE GOSUB 995:DI:GOTO 370
360 MOVE coord%(jn%,jc%,0),coord%( [9193]
jn%,jc%,1),1,1:TAG:PRINT cerb$;:jn
%=jn%+en:jc%=jc%+ec:MOVE coord%(jn
%,jc%,0),coord%(jn%,jc%,1),1,1:PRI
NT cerb$;:TAGOFF:GOSUB 685:DI:GOSU
B 955:DI:IF flagp THEN 1755 ELSE E
I:GOTO 210
365 '                                 [117]
370 MOVE coord%(jn%,jc%,0),coord%( [14958]
jn%,jc%,1),case%(jn%,jc%),0:TAG:PR
INT pa$;:jn%=jn%+en:jc%=jc%+ec:MOV
E coord%(jn%,jc%,0),coord%(jn%,jc%
,1),5,0:PRINT cerb$;:TAGOFF:GOSUB
685:DI:GOSUB 955:DI:IF flagp THEN
1755 ELSE EI:GOTO 210
375 '                                 [117]
380 '::::::::::::::::::::::::::::   [1489]
385 '                                 [117]
390 '     Test case Level 1           [276]
395 '                                 [117]
400 '::::::::::::::::::::::::::::   [1489]
405 IF case%(jn%+en,jc%+ec)=0 THEN [1503]
 RETURN
410 objet%=objet%+1:SOUND 2,100,75 [9758]
,15,3:SOUND 4,200,75,15,3:coul=4:c
=jc%+ec:niv=jn%+en:GOSUB 1300:scor
e=score+case%(jn%+en,jc%+ec)
415 case%(niv,c)=0                    [755]
420 LOCATE 7,1:PEN 6:PRINT USING " [2836]
#####";score
425 RETURN                            [555]
430 '                                 [117]
435 '::::::::::::::::::::::::::::   [1489]
440 '                                 [117]
445 '      Gagne au level 1          [1241]
450 '                                 [117]
455 '::::::::::::::::::::::::::::   [1489]
460 tps=FIX((TIME-tps)/300):FOR x= [5751]
0 TO 3:y=REMAIN(x):NEXT:level%=2:m
an%=man%+1
465 MOVE 0,399,0,0:DRAW 0,0:DRAW 6 [6132]
39,0:DRAW 639,399:DI:FOR x=80 TO 0
 STEP -1:OUT &B97B,x:CALL &BD19:NE
XT:EI:CALL &BC65
470 MOVE 0,399,3,0:DRAW 0,0:DRAW 6 [2282]
39,0:DRAW 639,399
475 IF tps>70 THEN bonus=100 ELSE  [2190]
bonus=100+(70-tps)*75
480 PEN 13:LOCATE 2,24:PRINT "T="; [8094]
USING "###";tps;:PRINT "s  Bonus="
;USING "####";bonus;:score=score+b
onus:PEN 1
485 PEN 6:LOCATE 1,1:PRINT "SCORE= [3875]
";USING "#####";score;:PRINT "  LE
VEL=2"
490 LOCATE ascc%,ascl%:PRINT "  "  [1627]
495 RESTORE 1290:GOSUB 1175        [1669]
500 FOR c=1 TO 13:FOR niv=1 TO 7   [2203]
505 IF coord%(niv,c,0)=-1 THEN 515 [2630]
510 case%(niv,c)=4:coul=4:GOSUB 13 [2495]
00
515 NEXT niv,c:LOCATE 2,24:PRINT S [3037]
PACE$(18)
520 GOTO 125                          [428]
525 '                                 [117]
530 '::::::::::::::::::::::::::::   [1489]
535 '                                 [117]
540 ' Interrup. 0 :   la boule       [1286]
545 '                                 [117]
550 '::::::::::::::::::::::::::::   [1489]
555 IF i0%=0 OR (jn%=1 AND jc%=7 A [2445]
ND boul%=0) THEN RETURN
560 IF flagp=1 OR (bouln%=jn% AND  [2135]
boulc%=jc%) THEN RETURN
565 DI:IF boul%=1 GOTO 580         [1425]
570 IF RND<level%*0.26 THEN boul%= [7165]
1:bouln%=1:boulc%=7:MOVE coord%(bo
uln%,boulc%,0),coord%(bouln%,boulc
%,1),6,1:TAG:PRINT boule$;:TAGOFF
ELSE boul%=0
575 EI:RETURN                         [416]
580 IF RND<0.2/level% THEN EI:RETU [1874]
RN
585 IF bouln%=7 THEN niv=bouln%:c= [3827]
boulc%:GOSUB 805:boul%=0:EI:RETURN
590 IF bouln%=1 THEN IF RND<0.5 TH [3426]
EN bn=1:bc=-1:GOTO 660 ELSE bn=1:b
c=1:GOTO 660
595 IF boulc%=7 THEN IF RND<0.5 GO [2482]
TO 630 ELSE 650
600 x=FIX(RND*3)+1:ON x GOTO 610,6 [2072]
20,640
605 '                                 [117]
610 IF boulc%<7 THEN bc=-1:bn=1:GO [2711]
TO 660 ELSE bc=1:bn=1:GOTO 660
615 '                                 [117]
620 IF boulc%=13 THEN 650            [575]
625 IF coord%(bouln%,boulc%+1,0)=- [1887]
1 THEN 650
630 bn=0:bc=1:GOTO 660                [825]
635 '                                 [117]
640 IF boulc%=1 THEN 630              [433]
645 IF coord%(bouln%,boulc%-1,0)=- [2268]
1 THEN 630
650 bn=0:bc=-1:GOTO 660               [883]
655 '                                 [117]
```

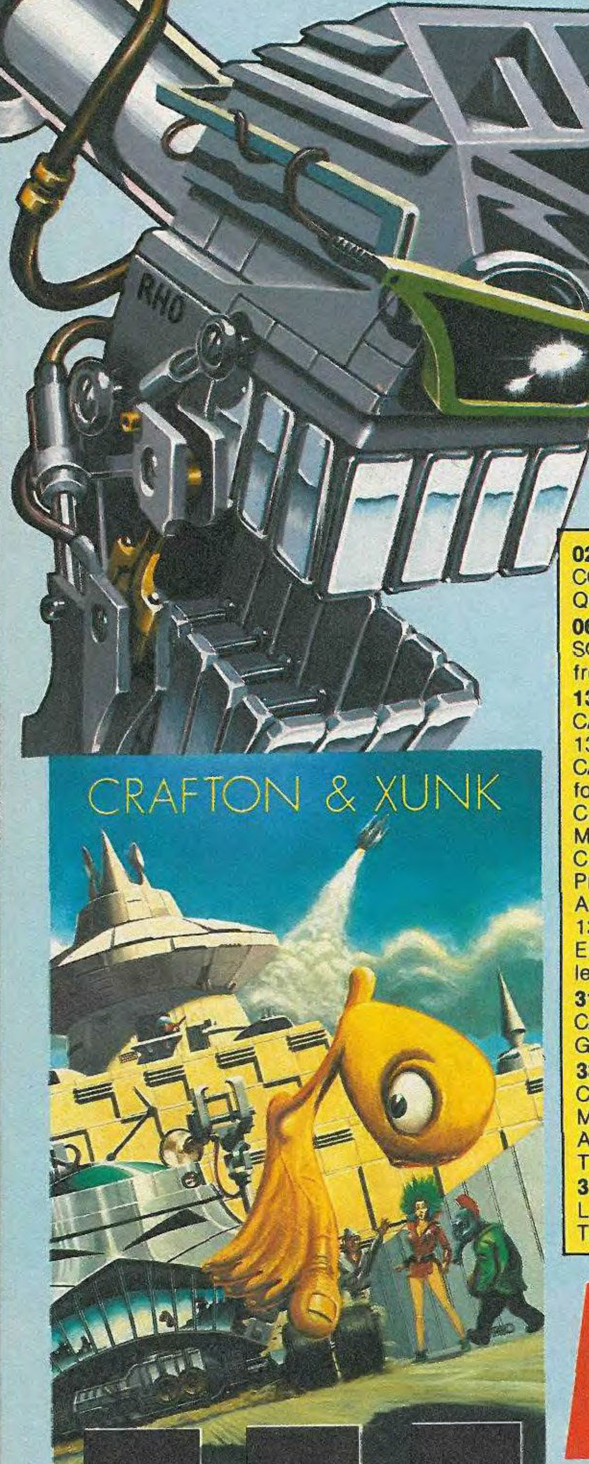
Suite page 159



GAME OVER
DINAMIC
© 1987 Game Design Dinamic.
L.ROYO
Quand vous aurez décidé
de vous embarquer dans
cette aventure vous aurez à faire
face à KAIKS (les Kangourous mutants)
ORCOS (monstre féroce de la planète DEDRON
LEISER-FREISER (androïdes de recherches
automatisés équipés de caméras téléscopiques et
de canons à turbo-laser).
GARKLAS CLONICOS (spécialiste pour suivre les traces
dans les marécages de la jungle)... Un
plein de danger...
Un défi pour les braves... Un défi pour les héros.
imagine
...the name of the game
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: 93 42 7145.

GRAND C
D'

AMSTRAD MAGAZINE



REVENDEURS AGRÉ

02 - Aisne
COGNET - 21, rue V.-Basch, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.62.72.89.
06 - Alpes-Maritimes
SORBONNE INFORMATIQUE - 40, rue Giof-fredo, 06000 Nice. Tél. : 93.85.17.55.
13 - Bouches-du-Rhône
CARREFOUR MARSEILLE - Avenue P.-Mérimé, 13014 Marseille. Tél. : 91.98.90.07.
CARREFOUR VITROLLES - RN 113, Qer du Grif-fon, 13720 Vitrolles. Tél. : 42.89.91.35.
C.B.I. MARSEILLE - 74, rue E.-Rostand, 13006 Marseille. Tél. : 91.53.70.57.
C.B.I. AIX - 6, rue Mazarine, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.27.00.40.
AUCHAN MARTIGUES - ZAC Canto Perdrix, 13500 Martigues. Tél. : 42.80.08.79.
EUROMARCHÉ - Rte Déptale 9 13290 Les Mil-les. Tél. : 42.20.15.72.
31 - Haute-Garonne
CARREFOUR - R.te d'Espagne, 31120 Portet-Garonne. Tél. : 61.72.18.35.
33 - Garonne
CARREFOUR - Rte du Cap-Ferret, 33700 Mérignac.
AUCHAN - Quartier du Lac, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.39.86.22.
37 - Indre-et-Loire
L.I.M. - CCial du Cats, 37170 Chambray-les-Tours. Tél. : 47.27.29.00.

42 - Loire
FRANCE DISQUETTE - 34, rue de la République, 42000 St-Etienne. Tél. : 77.21.26.28.
45 - Loiret
ASSELINEAU - 13, place Leclerc, 45500 Gien. Tél. : 38.38.06.78.
49 - Maine-et-Loire
CONFORAMA ANJOU - CCal St-Serge, 49000 Angers. Tél. : 41.43.82.15.
51 - Marne
CLE DE SOL - 2, rue de l'Etape, 51100 Reims. Tél. : 26.88.42.90.
CLE DE SOL - 4, rue Lochet, 51000 Chalon-s/Marne. Tél. : 26.64.08.41.
54 - Meurthe-et-Moselle
MAMMOUTH - CCial "La Sapinière", 54520 Laxon. Tél. : 83.98.12.12.
60 - Oise
QUENEUTTE 60 - 60, rue de la République, 60105 Creil. Tél. : 44.25.04.26.
QUENEUTTE 60 - 5, rue du Dr-Gérard, 60000 Beauvais. Tél. : 44.45.12.74.
63 - Puy-de-Dôme
NEYRIAL 2 - 3, boulevard Desaix, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.93.94.38.

ANNIVERSAIRE

CRAFTON & XUNK

COUPON-REPONSE

Sur la photo du poster anniversaire "Crafton & Xunk", trois détails sont cachés.
Retirez gratuitement votre poster couleur chez le revendeur ERE INFORMATIQUE le plus proche de chez vous et découvrez-les !
Puis remplissez ce coupon-réponse et envoyez le SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT à : AMSTRAD MAGAZINE, 5/7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé. Grand Concours d'Eté avant le 5.8.87.

BONNE CHANCE !

1) Les trois détails cachés sont : ....

2) QUESTION SUBSIDIAIRE :
Quelle est l'âge de XUNK le podocéphale ?
Réponse : ....

(Vous trouverez la réponse, soit par déduction, soit plus simplement en composant le 36.15, sur le Minitel tapez CRAC J).

3) Merci de nous rajouter les références exactes de votre ordinateur.

Tous les produits ERE INFORMATIQUE sont distribués par :

CABLE

Contact : Caroline FAUCHILLE
Tél. : (16-78) 03.18.46
Télex : 305 551



ÈRE INFORMATIQUE

67 - Bas-Rhin
MICRO CENTER - CCial "La Place des Halles", 67000 Strasbourg. Tél. : 88.22.31.50.

69 - Rhône
AUCHAN - 69800 St-Priest. Tél. : 78.41.81.18.
LIBRAIRIE DES ÉCOLES - 986, rue Nationale, 69400 Villefranche.

75 - Paris
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 43.55.63.00.
COCONUT - 41, avenue de la G.-de-Armée, 75016 Paris. Tél. : 45.01.67.28.
VIDEO SHOP - 50, rue de Richelieu, 75001 Paris. Tél. : 42.96.93.95.
VIDEO SHOP - 251, boulevard Raspail, 75014 Paris. Tél. : 43.21.54.45.
HYPER-CB - 183, rue St-Charles, 75015 Paris. Tél. : 45.54.39.76.

77 - Seine-et-Marne
LANGUIN GAY - 65, rue du Cdt-Berge, 77100 Meaux. Tél. : 64.34.06.42.
CONTINENT - Rte de Croissy, 77200 Torcy. Tél. : 60.05.90.05.

78 - Yvelines
THOMAS INFORMATIQUE - 153, avenue de la République, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.69.12.
GAMES - CCial Vélizy 2, 78140 Vélizy-Villacoublay. Tél. : 34.65.18.81.

79 - Deux-Sèvres
TECHNIQUE 2000 - 6, avenue de la République, 79000 Niort. Tél. : 49.24.58.95.

81 - Tarn
MICROTHEQUE INFORMATIQUE - 23, rue de la Pte Neuve, 81000 Albi. Tél. : 63.72.54.31.

83 - Var
PHONOLA - CCial "Grand Var", 83160 La Valette. Tél. : 94.75.18.20.

91 - Essonne
MICRO INFORMATIQUE 91 - 15, rue Boursier, 91400 Orsay. Tél. : 64.46.05.85.

93 - Seine-St-Denis
Ets SURPIN - 140, avenue Galliéni, 93140 Bondy. Tél. : 48.02.90.86.
ORDI PLUS - 7, place Camelinat, 93600 Aulnay-s/Bois. Tél. : 48.68.66.33.

94 - Val-de-Marne
ORDIVIDUEL - 20, rue de Montreuil, 94300 Vincennes. Tél. : 43.28.52.15.
VIDÉO INFORMATIQUE FAMILIALE - 48, avenue du Gal.-Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 48.93.93.39.

95 - Val-d'Oise
Ets LECOMTE - 31, rue du Gal.-de-Gaulle, 95880 Enghien-les-Bains. Tél. : 34.12.89.31.
AVENA - Sq Columbia, 95000 Cergy-Pontoise. Tél. : 30.30.34.20.

RÈGLEMENT

1 - Jeu-concours sans obligation d'achat.
2 - Sur simple présentation d'une copie d'Amstrad Magazine vous pouvez retirer, gratuitement, le poster couleur (60 × 40) anniversaire Crafton & Xunk auprès d'un des revendeurs agréés ERE INFORMATIQUE.
3 - Chaque copie d'Amstrad Magazine donne droit à un poster.
4 - En répondant exactement aux questions que vous trouverez sur le coupon-réponse, vous pouvez participer à deux tirages au sort :
1er tirage : pour tous ceux qui auront envoyé quatre réponses exactes (3 + la subsidiaire).
2e tirage : pour tous ceux qui auront répondu aux trois questions *sans* répondre à la question subsidiaire.
5 - Les coupons-réponses sont à envoyer à :
AMSTRAD-MAGAZINE
Grand Concours d'Eté
5/7, rue de l'Amiral-Courbet
94160 Saint-Mandé sur carte postale
UNIQUEMENT, avant le 5 août 87
6 - La liste des gagnants sera publiée sur le numéro de septembre d'Amstrad Magazine.
7 - Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

PRIX

Tirage au sort N° 1

1er Prix : Chaine HI-FI Amstrad CD-2000 + 1 logiciel "Crafton 2" K7 ou DK + 1 carte CRAC Club.
2e Prix : Imprimante Amstrad DMP 2000 + 1 logiciel "Crafton 2" K7 ou DK + 1 carte CRAC Club.
3e Prix : Interface TV pour Amstrad CPC + 1 logiciel "Crafton 2" K7 ou DK + 1 carte CRAC Club.
du 4e au 30e Prix : Joystick Wico "The Boss" + 1 logiciel "Crafton 2" K7 ou DK + 1 carte CRAC Club.
du 31e au 100e Prix : Carte CRAC Club.

Tirage au sort N° 2

Du 1er au 50e Prix : Logiciel "Crafton 2" K7 ou DK.



La chaîne HI-FI CD 2000

L'imprimante DMP 2000 et l'Interface TV sont offertes par COCONUT 13, bd Voltaire - 75011 Paris Tél. : 43.55.63.00



6
SUPER HITS
POUR AMSTRAD
AMSTRAD
MIAMI VICE
GALIVAN
KNIGHT RIDER
SHORT CIRCUIT
STREET HAWK
ocean
TOP GUN
ocean
ocean
OCEAN'S
ALL STAR HITS
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45.

```
660 IF level%=2 THEN 675              [1012]
665 MOVE coord%(bouln%,boulc%,0),c [14959]
oord%(bouln%,boulc%,1),6,1:TAG:PRI
NT boule$;:bouln%=bouln%+bn:boulc%
=boulc%+bc:MOVE coord%(bouln%,boul
c%,0),coord%(bouln%,boulc%,1),6,1:
PRINT boule$;:TAGOFF:SOUND 1,800,5
,15:GOTO 685
670 '                                  [117]
675 MOVE coord%(bouln%,boulc%,0),c [15370]
oord%(bouln%,boulc%,1),case%(bouln
%,boulc%),0:TAG:PRINT pa$;:bouln%=
bouln%+bn:boulc%=boulc%+bc:MOVE co
ord%(bouln%,boulc%,0),coord%(bouln
%,boulc%,1),6,0:PRINT boule$;:TAGO
FF:SOUND 1,800,5,15
680 '                                  [117]
685 ':::::::::::::::::::::::::::::: [1489]
690 '                                  [117]
695   Test  Cer-Bert  *  Boule      [76]
700 '                                  [117]
705 ':::::::::::::::::::::::::::::: [1489]
710 IF boul%=0 THEN flagp=0:EI:RET [1489]
URN
715 IF bouln%=jn% AND boulc%=jc% T [10710]
HEN MOVE coord%(bouln%,boulc%,0),c
coord%(bouln%,boulc%,1),6,0:TAG:PRI
NT boule$;:TAGOFF:flagp=1:RETURN E
LSE flagp=0:RETURN
720 '                                  [117]
725 ':::::::::::::::::::::::::::::: [1489]
730 '                                  [117]
735 '   Interrup. 1  L'ascenceur    [1741]
740 '                                  [117]
745 ':::::::::::::::::::::::::::::: [1489]
750 IF i1%=0 OR RND>level%*0.4 THE [2429]
N RETURN
755 IF ascl%=3 THEN ascdep%=1:GOTO [3791]
 765
760 IF ascl%=15 THEN ascdep%=-1     [1557]
765 SOUND 2,120,1,15:LOCATE ascc%, [7540]
ascl%:PRINT "  ":ascc%=ascc%+ascde
c%:ascl%=ascl%+ascdep%*2:LOCATE as
cc%,ascl%:PEN 8:PRINT ascen$:EI:RE
TURN
770 '                                  [117]
775 ':::::::::::::::::::::::::::::: [1489]
780 '                                  [117]
785 '  Cer-Bert dans l'ascenceur    [1697]
790 '                                  [117]
795 ':::::::::::::::::::::::::::::: [1489]
800 GOTO 810                         [306]
805 IF level%=1 THEN coul=4:GOTO 1 [3948]
300 ELSE coul=case%(niv,c):GOTO 13
00
810 i1%=0:i0%=0:i3%=0:i2%=0:EI:niv [7660]
=jn%:c=jc%:GOSUB 805:IF boul%=1 AN
```

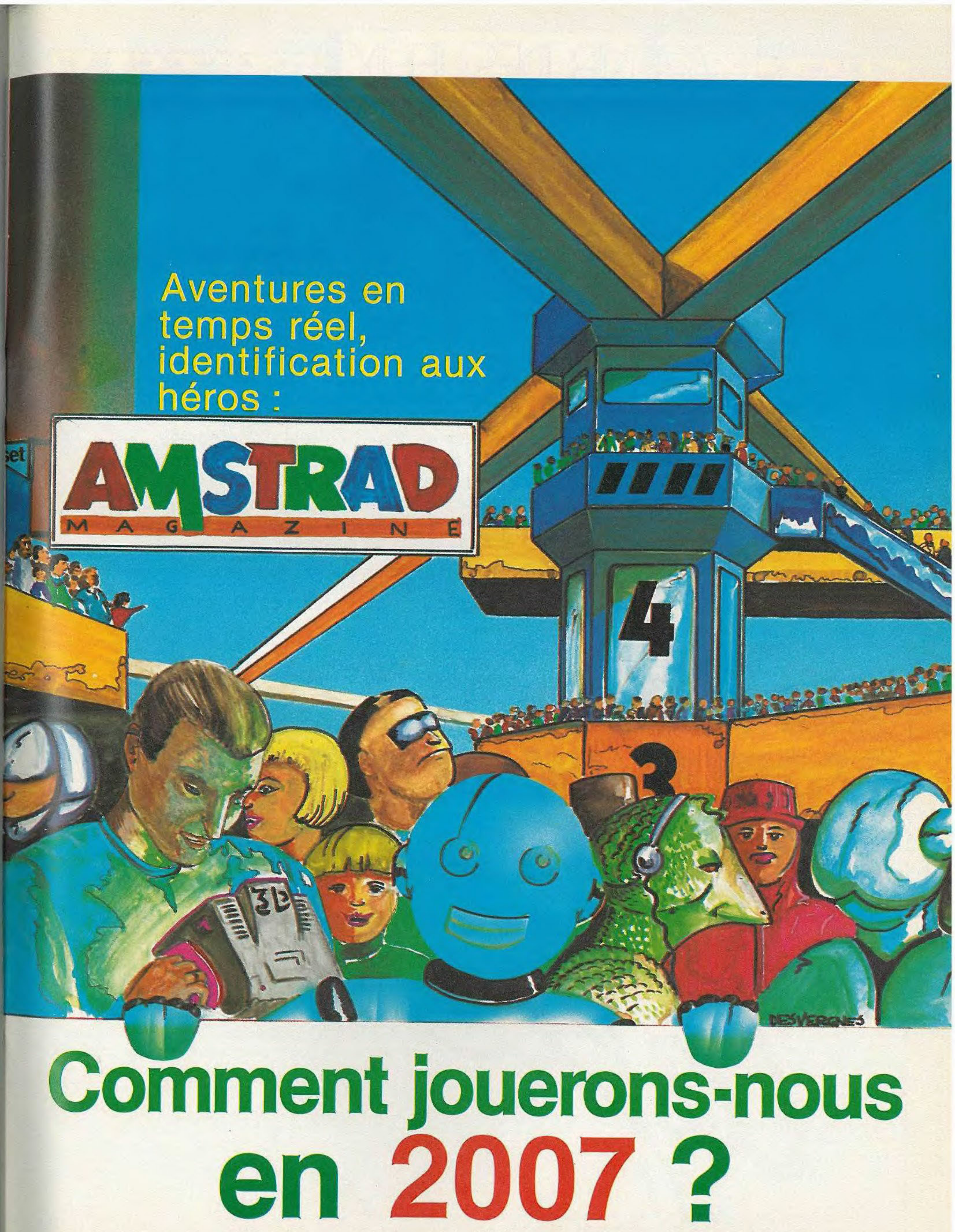
```
D bouln%=1 THEN boul%=0:niv=bouln%
:c=boulc%:GOSUB 805
815 l1=399-(ascl%-1)*16:xx=(ascc%- [1974]
1)*32
820 TAG:FOR l=l1 TO 367 STEP 4:MOV [14282]
E xx,l-4,0,0:CALL &BD19:PRINT asce
n$;:MOVE xx+16,l:CALL &BD19:PRINT
cerb$;:MOVE xx,l,8:CALL &BD19:PRIN
T ascen$;:MOVE xx+16,l+4,1:CALL &B
D19:PRINT cerb$;:SOUND 1,0,5,9,1,,
20:WHILE SQ(1)>=128:WEND:NEXT l
825 SOUND 1,100,550,15,2,2          [1361]
830 FOR c=xx TO 352 STEP -4:MOVE c [8834]
+4,367,0:CALL &BD19:PRINT ascen$;:
MOVE c+20,371:PRINT cerb$;:MOVE c,
367,8:CALL &BD19:PRINT ascen$;:MOV
E c+16,371,1:CALL &BD19:PRINT cerb
$;:FOR z=1 TO 40:NEXT z,c
835 TAGOFF:ascl%=3:ascc%=12:ascdep [12734]
%=1:LOCATE 12,3:PEN 8:PRINT ascen$
:PEN 1:LOCATE 12,2:PRINT "  ":TAG:
jn%=1:jc%=7:IF level%=1 THEN MOVE
coord%(jn%,jc%,0),coord%(jn%,jc%,1
),1,1 ELSE MOVE coord%(jn%,jc%,0),
coord%(jn%,jc%,1),5,0
840 PRINT cerb$;:TAGOFF             [390]
845 FOR x=1 TO 3:SOUND 1,426,15,15 [7369]
:SOUND 1,0,5,0:NEXT:SOUND 1,506,15
0,15,4:i0%=1:i1%=1:i2%=1:i3%=1:sco
re=score+1475:GOTO 420
850 '                                  [117]
855 ':::::::::::::::::::::::::::::: [1489]
860 '                                  [117]
865 '  Interrup. 2   Le monstre     [1198]
870 '                                  [117]
875 ':::::::::::::::::::::::::::::: [1489]
880 IF i2%=0 OR RND>level%*0.8 THE [3627]
N RETURN
885 DI                                [84]
890 IF monsn%=1 THEN IF jn%<7 THEN [3959]
 mn=1:mc=-1:GOTO 920 ELSE mn=1:mc=
1:GOTO 920
895 IF monsc%=7 THEN mn=0:IF jc%<7 [5271]
 THEN mc%=-1:GOTO 920 ELSE mc%=1:G
OTO 920
900 IF monsn%=jn% THEN mn=0:IF jc% [4747]
>monsc% THEN mc=1:GOTO 920 ELSE mc
=-1:GOTO 920
905 '                                  [117]
910 IF monsn%<jn% THEN mn=1:IF mon [4724]
sc%<7 THEN mc=-1:GOTO 920 ELSE mc=
1:GOTO 920
915 mn=-1:IF monsc%<7 THEN mc=1 EL [2689]
SE mc=-1
920 '                                  [117]
925 IF level%=2 THEN 940            [1190]
930 MOVE coord%(monsn%,monsc%,0),c [14027]
```



```
oord%(monsn%,monsc%,1),9,1:TAG:PRI
NT monstre$;:monsn%=monsn%+mn:mons
c%=monsc%+mc:MOVE coord%(monsn%,mo
nsc%,0),coord%(monsn%,monsc%,1),9,
1:PRINT monstre$;:TAGOFF:SOUND 4,1
000-monsc%*30,10,15:SOUND 4,0,10,1
5,,,monsn%*4
935 GOTO 980                          [496]
940 MOVE coord%(monsn%,monsc%,0),c [12949]
oord%(monsn%,monsc%,1),case%(monsn
%,monsc%),0:TAG:PRINT pa$;:monsn%=
monsn%+mn:monsc%=monsc%+mc:MOVE co
ord%(monsn%,monsc%,0),coord%(monsn
%,monsc%,1),13,0:PRINT monstre$;:T
AGOFF:SOUND 4,1000-monsc%*30,10,15
945 SOUND 4,0,10,15,,,monsn%*4       [1742]
950 '                                 [117]
955 '::::::::::::::::::::::::::::    [1489]
960 '                                 [117]
965 ' Test   Cer-Bert * Monstre       [977]
970 '                                 [117]
975 '::::::::::::::::::::::::::::    [1489]
980 IF NOT(monsn%=jn% AND monsc%=j [4228]
c%) THEN EI:RETURN
985 flagp=1:TAG:MOVE coord%(monsn% [4750]
,monsc%,0),coord%(monsn%,monsc%,1)
,12,0:PRINT monstre$;:TAGOFF:EI:RE
TURN
990 '                                 [117]
995 '::::::::::::::::::::::::::::    [1489]
1000 '                                [117]
1005 ' Lev.2:  Chgmt. de couleur     [1772]
1010 '                                [117]
1015 ':::::::::::::::::::::::::::: [1489]
1020 niv=jn%+en:c=jc%+ec:IF case%( [6962]
niv,c)=4 THEN case%(niv,c)=7:coule
ur%=couleur%+1 ELSE case%(niv,c)=4
:couleur%=couleur%-1
1025 coul=case%(niv,c):GOSUB 1300: [1267]
RETURN
1030 '                                [117]
1035 ':::::::::::::::::::::::::::: [1489]
1040 '                                [117]
1045 '          Fin  level 2          [923]
1050 '                                [117]
1055 ':::::::::::::::::::::::::::: [1489]
1060 FOR x=26 TO 0 STEP -1:BORDER   [10645]
x,x MOD 12:CALL &BD19:SOUND 1,(x+0
.2)*100,10,15:SOUND 2,0,5,0:SOUND
2,(x+0.2)*100+5,10,15:NEXT x:BORDE
R 0:FOR x=1 TO 1000:NEXT x:RESTORE
 1240:GOSUB 1175
1065 FOR x=1 TO 4:SOUND 1,700-x*35 [4297]
,20,15,,7:CALL &BD19:NEXT
1070 PEN 13:LOCATE 8,10:PRINT "BRA [11356]
VO !":LOCATE 1,12:PEN 8:PRINT "Vou
s etes vainqueur":PEN 9:LOCATE 3,1
4:PRINT "( Bonus= 10780 )":score=s
core+10780
1075 WHILE INKEY$<>"":WEND:LOCATE  [6832]
1,25:PEN 3:PRINT " < Une touche sv
p >":WHILE INKEY$="":WEND
1080 '                                [117]
1085 ':::::::::::::::::::::::::::: [1489]
1090 '                                [117]
1095 '           Palmares            [1243]
1100 '                                [117]
1105 ':::::::::::::::::::::::::::: [1489]
1110 MODE 1:PEN 1:IF score<point(1 [4882]
0) THEN k$="":GOTO 1135
1115 INPUT "Votre nom svp : ",k$    [1506]
1120 FOR x=1 TO 10                    [803]
1125 IF score>=point(x) THEN FOR z [8663]
=10 TO x+1 STEP -1:point(z)=point(
z-1):nom$(z)=nom$(z-1):NEXT z:poin
t(x)=score:nom$(x)=k$:GOTO 1135
1130 NEXT                             [350]
1135 BORDER 1                        [1011]
1140 CLS:x$=obj$(3):INK 3,24,12:IN [9552]
K 2,11:PEN 2:LOCATE 13,2:PRINT STR
ING$(14,x$):PRINT TAB(13);x$;SPACE
$(12);x$:PRINT TAB(13);x$;"  ";:PE
N 1:PRINT "PALMARES";:PEN 2:PRINT
"  ";x$:PRINT TAB(13);x$;SPACE$(12
);x$:PRINT TAB(13);STRING$(14,x$)
1145 PRINT:PRINT:PRINT               [1082]
1150 FOR x=1 TO 10:IF nom$(x)=k$ T [2902]
HEN PEN 3 ELSE PEN 1
1155 PRINT TAB(8);nom$(x);TAB(27); [2973]
USING "######";point(x):NEXT x
1160 WHILE INKEY$<>"":WEND:FOR niv [3838]
=1 TO 7:FOR c=1 TO 13:case%(niv,c)
=0:NEXT c,niv
1165 WHILE INKEY$="":WEND:GOSUB 13 [2568]
60:GOTO 105
1170 '                                [117]
1175 ':::::::::::::::::::::::::::: [1489]
1180 '                                [117]
1185 '      Musiques diverses        [1414]
1190 '                                [117]
1195 ':::::::::::::::::::::::::::: [1489]
1200 READ a,b:IF a=255 THEN GOTO 1 [2666]
225 ELSE vol=15:IF a=0 THEN vol=0
1205 IF b<0 THEN b=ABS(b):READ a2, [5523]
b2:SOUND 12,a,b,vol-(2 AND (vol<>0
)):SOUND 33,a2,b2,vol:SOUND 1,0,5,
0:SOUND 4,0,5,0:GOTO 1220
1210 SOUND 1,a,b,vol,6               [1735]
1215 SOUND 3,0,5,0                   [1224]
1220 GOTO 1200                        [363]
1225 FOR x=0 TO 600:NEXT:RETURN     [1856]
1230 '                                [117]
1235 '  Musique Fin victorieuse      [2238]
1240 DATA 358,-20,239,10,268,10,35 [2365]
```

```
8,-20,284,20,358,-20,284,20
1245  DATA 0,-15,0,15,358,-20,284, [2106]
20,478,-20,268,20,478,-20,268,20
1250 DATA 0,-15,0,15,478,-20,268,1 [3428]
0,284,10,478,-20,319,20,478,-20,31
9,20,0,-15,0,15,478,-20,319,20,358
,-40,284,40
1255 DATA 0,-15,0,15,358,-10,239,1 [6965]
0,358,-10,268,10,358,-40,284,40,35
8,-20,284,20,358,-20,284,20,506,-3
0,268,30,506,-10,239,10,506,-20,21
3,20
1260 DATA 506,-20,268,20,506,-40,2 [3672]
84,40,506,-30,319,30,506,-10,319,1
0,358,-40,358,40,255,255
1265 '                             [117]
1270 '     Musique Perdu           [1553]
1275 DATA 426,39,426,30,426,13,426 [4739]
,39,358,30,379,13,379,21,426,13,42
6,21,451,13,426,39,255,255
1280 '                             [117]
1285 '     Musique Level 2         [1444]
1290 DATA 478,10,426,10,379,10,319 [6215]
,10,379,20,319,10,379,20,319,10,37
9,25,0,5,478,10,426,10,379,10,379,
10,478,10,426,10,379,20,478,10,426
,20,478,25,255,255
1295 '                             [117]
1300 ':::::::::::::::::::::::::::: [1489]
1305 '                             [117]
1310 '      Coloriage d'une case   [2113]
1315 '                             [117]
1320 ':::::::::::::::::::::::::::: [1489]
1325 co=coord%(niv,c,0)+16:li=coor [4028]
d%(niv,c,1)+8:MOVER 0,0,coul,0
1330 FOR x=li-2 TO li-15 STEP -2:y [7313]
=x-li+2:MOVE co+y*2-4,x:DRAW co-y*
2,x:NEXT x:FOR x=li-29 TO li-17 ST
EP 2:y=x-li+29:MOVE co+y*2,x:DRAW
(co-y*2)-4,x:NEXT:RETURN
1335 ':::::::::::::::::::::::::::: [1489]
1340 '                             [117]
1345 '      Initialisation         [1184]
1350 '                             [117]
1355 ':::::::::::::::::::::::::::: [1489]
1360 RANDOMIZE TIME:MODE 0:PAPER 0 [2071]
:PEN 1:CLS:BORDER 0
1365 INK 0,0:BORDER 0:INK 1,24:INK [8877]
 2,12:INK 3,6:INK 4,1:INK 5,24:INK
 6,15:INK 7,2:INK 8,16:INK 9,11:IN
K 10,24:INK 11,15:INK 12,24,6:INK
13,24,6:coul=4:level%=1:score=0
1370 ENV 1,8,1,1:ENT -1,1,0,8,1,10 [9140]
0,8,8,16,1:ENT -2,5,-10,2,5,11,2:E
NV 2,15,-1,75:ENV 3,15,-1,5:ENV 4,
15,-1,20:ENT 3,20,-45,1:ENT 4,30,3
,1:ENT 5,33,12,1:ENV 6,15,-1,25:EN
T 7,20,-30,1
1375 IF kbjy$<>"" THEN 1385       [1516]
1380 CLS:PRINT  "Clavier / Joystic [7565]
k ?       (C / J)":z$="":WHILE z$<>
"C" AND z$<>"J":z$=UPPER$(INKEY$):
WEND:kbjy$=z$:CLS
1385 IF kbjy$="J" THEN t1%=72:t2%= [5138]
73:t3%=75:t4%=74 ELSE t1%=69:t2%=7
1:t3%=22:t4%=30
1390 SYMBOL AFTER 149              [1439]
1395 SYMBOL 155,1,2,4,8,16,32,64,1 [1946]
28
1400 SYMBOL 154,128,64,32,16,8,4,2 [2643]
,1
1405 SYMBOL 153,128,192,224,240,24 [2224]
8,252,254,255
1410 SYMBOL 152,1,2,5,10,21,42,85, [1910]
170
1415 SYMBOL 151,255,127,63,31,15,7 [1870]
,3,1
1420 SYMBOL 161,24,60,66,153,153,6 [1834]
6,60,24
1425 SYMBOL 162,231,195,165,24,24, [1891]
165,195,231
1430 SYMBOL 163,153,102,129,157,18 [2693]
5,129,102,153
1435 SYMBOL 164,126,195,189,165,16 [2388]
5,189,195,126
1440 SYMBOL 150,85,170,84,168,80,1 [1860]
60,64,128
1445 SYMBOL 156,126,129,165,129,16 [2564]
5,153,66,231
1450 SYMBOL 157,60,94,255,255,255, [2574]
255,126,60
1455 SYMBOL 158,126,165,129,153,16 [2293]
5,66,36,195
1460 SYMBOL 159,0,0,0,0,192,32,32, [2502]
31
1465 SYMBOL 160,0,0,0,0,3,4,4,248  [1906]
1470 cerb$=CHR$(156):boule$=CHR$(1 [10855]
57):monstre$=CHR$(158):ascen$=CHR$
(159)+CHR$(160):obj$(1)=CHR$(161):
obj$(2)=CHR$(162):obj$(3)=CHR$(163
):obj$(4)=CHR$(164):pa$=CHR$(143):
man%=3:objet%=0:couleur%=0:boul%=0
1475 '                             [117]
1480 '        Dessin de la pyramid [1644]
e
1485 LOCATE 1,3:RESTORE 1515:FOR x [1822]
=1 TO 21:READ t,a$
1490 PRINT TAB(t);:FOR z=1 TO LEN( [730]
a$)
1495 z$=MID$(a$,z,1)               [1056]
1500 IF z$="2" OR z$="0" THEN PEN  [2302]
2 ELSE PEN 1
1505 PRINT CHR$(VAL(z$)+150);      [1709]
1510 NEXT z,x                      [377]
```

```
1515 DATA 10,"54"                    [612]
1520 DATA 10,"32"                    [552]
1525 DATA 9,"5104"                   [96]
1530 DATA 9,"3542"                   [252]
1535 DATA 8,"513204"                 [212]
1540 DATA 8,"351042"                 [240]
1545 DATA 7,"51354204"               [700]
1550 DATA 7,"35132042"               [556]
1555 DATA 6,"5135104204"             [531]
1560 DATA 6,"3513542042"             [966]
1565 DATA 5,"513513204204"           [606]
1570 DATA 5,"351351042042"           [1172]
1575 DATA 4,"51351354204204"         [703]
1580 DATA 4,"35135132042042"         [855]
1585 DATA 4,"13513510420420"         [1126]
1590 DATA 5,"135135420420"           [1286]
1595 DATA 6,"1351320420"             [465]
1600 DATA 7,"13510420"               [473]
1605 DATA 8,"135420"                 [260]
1610 DATA 9,"1320"                   [241]
1615 DATA 10,"10"                    [668]
1620 '                               [117]
1625 '                               [117]
1630 RESTORE 1665                    [582]
1635 FOR niv=1 TO 7                  [745]
1640 FOR c=1 TO 13                   [789]
1645 READ x$:IF x$="*" THEN coord% [4401]
(niv,c,1)=-1:coord%(niv,c,0)=-1:GO
TO 1655
1650 coord%(niv,c,0)=VAL(x$):READ  [2298]
coord%(niv,c,1)
1655 NEXT c,niv                      [348]
1660 MOVE 0,0,3,0:DRAW 639,0:DRAW  [4343]
639,399:DRAW 0,399:DRAW 0,0
1665 DATA *,*,*,*,*,*,304,359,*,*, [1740]
*,*,*,*
1670 DATA *,*,*,*,*,272,327,304,31 [2511]
1,336,327,*,*,*,*,*
1675 DATA *,*,*,*,240,295,272,279, [2726]
304,263,336,279,368,295,*,*,*,*
1680 DATA *,*,*,208,263,240,247,27 [3510]
2,231,304,215,336,231,368,247,400,
263,*,*,*
1685 DATA *,*,176,231,208,215,240, [3123]
199,272,183,304,167,336,183,368,19
9,400,215,432,231,*,*
1690 DATA *,144,199,176,183,208,16 [4203]
7,240,151,272,135,304,119,336,135,
368,151,400,167,432,183,464,199,*
1695 DATA 112,167,144,151,176,135, [4337]
208,119,240,103,272,87,304,71,336,
87,368,103,400,119,432,135,464,151
,496,167
1700 '                               [117]
1705 ':::::::::::::::::::::::::::::: [1489]
1710 '                               [117]
1715 '     Coloriage des cases       [1115]
1720 '                               [117]
1725 ':::::::::::::::::::::::::::::: [1489]
1730 FOR niv=1 TO 7:FOR c=1 TO 13  [1385]
1735 IF coord%(niv,c,0)=-1 GOTO 17 [2556]
45
1740 GOSUB 1300                      [950]
1745 NEXT c,niv:RETURN               [685]
1750 '                               [117]
1755 ':::::::::::::::::::::::::::::: [1489]
1760 '                               [117]
1765 '    .....   PERDU .....        [389]
1770 '                               [117]
1775 ':::::::::::::::::::::::::::::: [1489]
1780 DI:flagp=0:FOR x=0 TO 3:y=REM [7546]
AIN(x):NEXT:EI:niv=jn%:c=jc%:GOSUB
 805:WHILE INKEY$<>"":WEND
1785 FOR x=0 TO 50:CALL &BD19:OUT  [5826]
&B97B,0:CALL &BD19:OUT &B97B,80:SO
UND 129,1000+x*50,5:NEXT:OUT &B97B
,0:CALL &BC65
1790 FOR x=1 TO 2:SOUND 1,90,30,15 [5305]
,,1:SOUND 1,0,4,0:NEXT x:SOUND 1,0
,2,0:FOR x=1 TO 3:SOUND 1,200,25,1
5,,5:SOUND 1,0,1,0:NEXT
1795 IF boul%=0 THEN 1805            [875]
1800 niv=bouln%:c=boulc%:GOSUB 805 [8793]
:IF bouln%=2 AND boulc%=6 THEN bou
l%=0: ELSE MOVE coord%(bouln%,boul
c%,0),coord%(bouln%,boulc%,1),6,1:
TAG:PRINT boule$;:TAGOFF
1805 man%=man%-1:niv=2:c=6:GOSUB 8 [10460]
05:IF man%<>0 THEN jn%=2:jc%=6:IF
level%=1 THEN MOVE coord%(jn%,jc%,
0),coord%(jn%,jc%,1),1,1 ELSE MOVE
 coord%(jn%,jc%,0),coord%(jn%,jc%,
1),5,0 ELSE 1835
1810 TAG:PRINT cerb$;:TAGOFF         [1629]
1815 IF NOT(boul%=1 AND bouln%=mon [4296]
sn% AND boulc%=monsc%) THEN c=mons
c%:niv=monsn%:GOSUB 805
1820 TAG:monsn%=7:monsc%=4:MOVE co [7466]
ord%(monsn%,monsc%,0),coord%(monsn
%,monsc%,1),9,1:TAG:PRINT monstre$
;:TAGOFF
1825 '                               [117]
1830 GOTO 135                        [382]
1835 RESTORE 1275:GOSUB 1175         [1748]
1840 IF level%=1 THEN 1085           [971]
1845 score=score+couleur%*220        [2357]
1850 PEN 9:LOCATE 1,24:PRINT "Bonu [6500]
s : ";USING "##";couleur%;:PRINT "
*220=";USING "#####";couleur%*220:
FOR x=1 TO 4000:NEXT x:GOTO 1085
1855 '                               [117]
1865 '  ==========   Fin de Listin [3272]
g    Cerbert1.bas (c) L. PAQUIN
===========
```



Aventures en temps réel, identification aux héros :

Comment jouerons-nous en 2007 ?

L'AVENIR DES JEUX

1er Janvier 2007. Le salon permanent de l'informatique internationale, vient comme prévu d'ouvrir ses portes dans le hangar 4B de la station orbitale GOLMON II, fier symbole de l'évolution technologique mondiale. En cette journée inaugurale au demeurant réussie - saluons au passage, l'effort des organisateurs, pour une fois particulièrement inspirés - les exposants de renom n'ont pas ménagé leurs efforts pour satisfaire au mieux, l'insatiable curiosité des visiteurs. Ces derniers, à peine remis de leur randonnée stratsphérique, se sont enthousiasmés pour les modèles récents, remarquablement mis en valeur par les meilleurs jeux holographiques du marché. La foule particulièrement nombreuse autour du stand Amstrad, a littéralement ovationné la démonstration de "Zimbaouba une fois", comédie musicale zaïroise, interactive et octophonique d'Ufogrames, tournant sur le nouvel Amstrad WX à multi-processeurs photoniques (casque émotionnel en option). A signaler également la fantastique saga "Ouragan sur Stéphanie", inspirée d'une vieille légende monégasque, où le joueur doit affronter mille dangers pour libérer une infortunée princesse des griffes du show-bizness.

Le brillant étalage d'autant de somptuosités tri-dimensionnelles, nous permet de mesurer le chemin parcouru depuis 20 ans en matière de jeux ludiques. Les limitations inhérentes aux machines de cette lointaine époque - où l'on raisonnait encore archaïquement en termes de bits et d'octets -, ne permettaient

guère de prouesses. Pourtant déjà, nous avions noté l'apparition de logiciels qui préfiguraient à leur manière, ce que nous connaissons aujourd'hui en 2007 : "Defender of the crown" sur l'Amiga, "Les Passagers du vent" sur les antidéluviens Amstrad, MSX et Thomson (que de souvenirs), ou bien encore "The Pawn" sur Atari ST (brillant ancêtre), etc.

La richesse des scénarios, mélant aventure, action et stratégie, liée à la beauté très cinématographique de ces réalisations - agrémentées la plupart du temps de musiques de qualité - facinaient et exaltaient le joueur au-delà du raisonnable, lequel s'investissait d'autant plus que l'œuvre était spectaculaire.

Ainsi quiconque frustré d'aventure, mais pas spécialement courageux, pouvait sans risque et sans sponsor, s'identifier à loisir aux héros de ses rêves, moyennant quelques jours et quelques nuits sacrifiées à son micro favori.
Sensible à l'émergence de ce nouveau concept - lié il faut le dire à l'évolution des machines - la dynamique équipe d'Amstrad Magazine de l'époque, avait dépéché ses meilleurs limiers auprès de quelques brillants auteurs précurseurs du genre, afin de s'enquérir de l'avenir possible du développement en ce domaine visiblement prometteur. Ce qui suit est la reproduction fidèle des reportages réalisés aux alentours du printemps 1987. Au fil des pages que nous vous présentons ici, vous serez probablement frappés par la justesse des prévisions des auteurs de l'époque. Vous avez désormais tout loisir de comparer leurs thèses avec les splendides révélations exposées sur Golmon II.

Dossier, tests et enquêtes réalisés par : Mireille Massonnet, Michel Merlet (photos), Frédéric Nardeau, Jean-Claude Paulin et Stéphane Schreiber.

Ce qui se trame chez les éditeurs

Printemps 1987 : jeux réalisés comme des films avec scénariste, graphiste, musicien et programmeur ; aventures en 3D et en temps réel ; identification totale avec les héros... les états majors de nos maisons d'édition préférées sont en grande effervescence. Les esprits chauffent et surchauffent pour nous préparer des jeux "d'enfer". Nous vous dévoilons en avant-première... ce qui se trame chez les éditeurs, tant sur le plan idées, que sur celui de la conception.

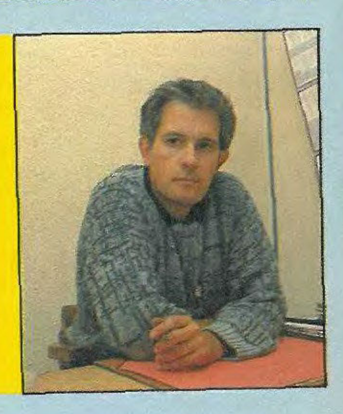


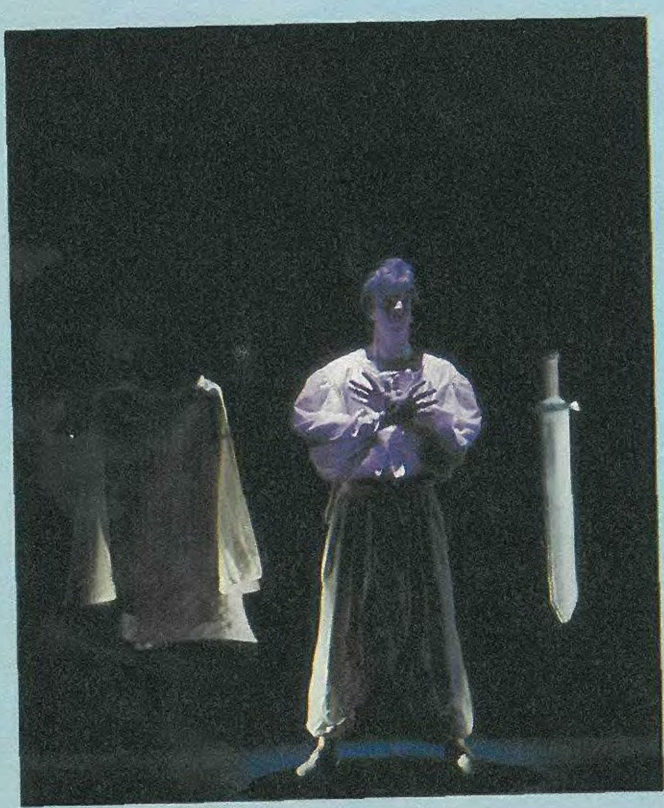
ÈRE Informatique : vers l'identification au héros

Philippe Ulrich, le directeur artistique de Ere a les yeux qui pétillent, les mains qui tremblent d'excitation. Les petits morceaux de papier devant lui se gribouillent de signes cabalistiques : il crée. Emmanuel Viau, le PDG essaie de résumer le flot créatif de son "vieux" copain : "Tu comprends, dans le jeu du futur, le héros ce sera toi. Devant ton écran géant chez toi, on va te faire vivre toutes les aventures impossibles et inimaginables en temps et en espace réels. Et tu auras intérêt à faire gaffe aux méchants qui te voudront vraiment du mal !"

Délire de créatifs en mal de grand frisson ? Pas du tout. Chez Ere on pense fermement que la condition sine qua non pour que l'intérêt du public pour les jeux informatiques ne tombe pas, c'est de proposer des produits d'une dimension ludique encore plus grande. C'est de les faire participer presque physiquement à de grandes aventures, où par exemple, la psychologie de chacun interviendra. Pour l'instant de tels projets sont encore à l'étude, faute de moyens technologiques suffisants ; mais dès l'arrivée des CDI(*) — par exemple — on devrait voir apparaître des produits "époustouflants".
En attendant, l'éditeur de "Crafton et Xunk" prépare le terrain, commence une évolution en douceur. Avec notamment le lancement d'Oxphar : jeu d'aventure à destination surtout des enfants, réalisé sous forme du jeu micro et... d'une pièce de théâtre. Soyons précis : c'est à l'initiative d'une troupe théâtrale, "La Compagnie de la Manicle" que le projet a vu le jour. Mais ce n'est pas du tout un hasard que ce spectacle d'un genre nouveau voie finalement le jour grâce aussi au travail de l'équipe de Ere. Jeu micro = jeu spectacle, lisez plutôt ce qui suit.

OXPHAR: un scénario, une pièce de théâtre et un jeu informatique





Oxphar : en personne !









Tous ces personnages apparaissent dans l'histoire d'Oxphar : les costumes sont superbes, non ?

Résumons un peu l'histoire d'Oxphar. Il y a déjà quelque temps, Georges Vérin, créateur et metteur en scène de la Compagnie de la Manicle, écrivait, en collaboration avec Michel Bisson, le scénario d'une épopée chevalleresque nommée Oxphar. Mais soudain, alors que la pièce était déjà bien avancée, Georges Vérin découvre les jeux de rôle et d'aventure sur ordinateur. Et c'est le coup de foudre !
"Pourquoi ne pas essayer de faire une expérience conjointe ?" se dit-il alors ? Pour la Manicle, l'informatique était un moyen de rendre ses spectacles encore plus vivants, ce qui a toujours été le but. "J'aime bien la soupe, et j'aime bien mélanger les légumes pour faire une soupe la meilleure possible" raconte Georges Vérin. Donc, j'ai eu envie d'entrer dans le monde de l'informatique, et voir ce que je pourrais en tirer. A partir de là, j'ai cherché des partenaires pour arriver à mes fins, et je suis tombé sur un organisme qui s'appelait à l'époque l'Agence pour le Développement de l'Informatique, qui a été très intéressée par mon projet de créer parallèlement un jeu informatique et un spectacle sur le même thème, sur la même histoire, sur le même plan. Je voulais permettre au spectateur de jouer à être Oxphar, à se mettre dans la peau du personnage, pour qu'il retrouve dans le spectacle une ambiance et des personnages qu'il connaît déjà".
Et l'ADI a été d'autant plus intéressée que c'était la première fois qu'un tel projet était tenté.
Ce public, que Georges Vérin essaye continuellement de convaincre, à qui il essaie de faire ressentir, à travers son art, ce que lui-même ressent, il allait pouvoir lui permettre de s'identifier complètement au héros, et par là, le sensibiliser encore plus.
Mais ce n'est pas tout "sans être informaticien, je pense que ce projet, et peut-être d'autres, car je souhaite qu'il y en ait d'autres de ce genre par la suite, va permettre également à l'informatique de s'aérer un peu, d'établir de nouvelles formes de rapports entre elle et le monde extérieur".
Malheureusement, l'ADI fermait ses portes quelques temps après, et Georges Vérin devait reprendre sa quête d'éditeur. Certains lui ont répondu que ça ne les intéressait pas, d'autres ont promis de rappeler plus tard.
Seul Ere informatique — et un autre éditeur de Bordeaux, qui n'existe malheureusement plus non plus, ont immédiatement répondu oui. D'autres partenaires sont ensuite venus appuyer La Manicle : le Ministère de la Culture, le Conseil Régional de Haute-Normandie, la ville du Havre — où est établie la compagnie — et la Maison Municipale des jeunes de La Rochelle, qui a apporté les moyens techniques les plus importants. Plus quelques "sponsors" privées : des petites entreprises du Havre, et surtout la Coopérative Régionale de Saintes, qui a été d'un gros soutien financier.
A partir de là, créer une épopée chevaleresque sur un plateau de théâtre, c'est quasiment impossible, à moins de disposer de moyens extraordinaires, ce qui n'était — et n'est toujours pas — le cas de la Manicle. Il a donc fallu trouver des "trucs", comme l'inclusion dans le spectacle des nouvelles technologies : la télévision, des transformateurs de voix pour surdimmensionner les voix des comédiens, des effets sonores particuliers, et des images de synthèse avis aux connaisseurs : ces images de synthèse ont été réalisées par Bruce Krebs, un spécialiste du genre).
Et le résultat est réellement surprenant. Mais il ne tient qu'à vous d'en juger. La Compagnie de la Manicle — qui est d'ailleurs en train de changer de logo pour devenir "La Manicle, spectacle fantastique et audiovisuel pour la jeunesse" — entame une tournée en France. De plus, Georges Vérin envisage la réalisation d'un film tiré d'Oxphar, qui serait, je cite : "le troisième niveau et l'aboutissement d'Oxphar".
En attendant, la Manicle et Ere Informatique installent des micros avec le logiciel Oxphar à la fin de chaque représentation théâtrale. Les enfants, et les plus grands peuvent ainsi jouer, se retrouver dans la peau du héros qu'ils ont vu sur scène. La pièce de théâtre et le jeu micro s'enrichissent donc mutuellement. Ebaûche d'un rapprochement du jeu vers un art plus spectaculaire.

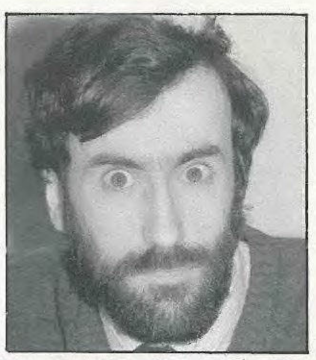
Stéphane Schreiber





OXPHAR côté micro

Un scénario commun avec d'un côté une pièce de théâtre et de l'autre un jeu micro. Nous sommes allés discuter avec Michel Rho, le "D.A." (Directeur artistique) de l'éditeur d'Oxphar : Ere Informatique.


" Un peu d'Ere " : Michel Rho

Amstrad Magazine : comment va se présenter Oxphar, le soft ?

Michel Rho : il va être à la fois très semblable et très différent de la pièce de La Manicle. Georges Vérin est venu nous voir avec un scénario pour théâtre, donc très linéaire, et il nous a fallu le remanier, avec Philippe Taupin (le programmeur du jeu, avec qui j'avais d'ailleurs déjà fait équipe pour "Despotik Design"), pour pouvoir le rendre jouable sur ordinateur. En effet, un jeu d'aventure se doit d'avoir des solutions multiples à certaines situations, contrairement à une pièce, où le héros ne "réfléchit" pas. Mais il va de soi que les personnages sont les mêmes, ainsi que l'intrigue générale.
De plus, nous avons eu avec Philippe, qui est un véritable génie de l'informatique, pas mal d'idées originales pour un jeu d'aventure. Par exemple, les icônes. Alors que d'autres jeux les utilisent pour pallier l'insuffisance de l'analyseur syntaxique (je pense notamment à "Masque"), nous avons choisi d'en faire des solutions à des énigmes qui seront posées tout au long du jeu. De plus, elles sont dissimulées dans le décor, et le joueur devra les trouver avant de résoudre l'énigme. Elles ont une fonction différente à chaque fois.
Notre principal soucis a été de ne pas retomber dans le piège classique des jeux d'aventure existants, à savoir le blocage de situation. Nous avons mis au point un système qui permette au joueur d'avancer dans le jeu quoiqu'il arrive. Mais bien sûr, il ne pourra gagner l'aventure que s'il a fait tout ce qui est demandé.

A.M. : je suppose qu'adapter un scénario de théâtre n'est pas chose facile ?

M.R. : bien sûr que non ! Il a fallu ruser à mort. Il était de toute façon impossible de rendre complètement l'ambiance de la scène, notamment les jeux de lumière et de son. Nous avons donc choisi de tout faire pour rendre le logiciel le plus attractif possible : une programmation des plus avancée, des graphismes d'enfer (merci pour moi), avec pourquoi pas des digitalisations des acteurs dans leur costume, et surtout un compromis entre l'aventure et l'arcade, pour rendre le jeu moins immobile. Ainsi, le personnage du Maître du Jeu est un sprite qui se balade sur l'écran, jusqu'à atteindre un coin bien défini pour dire ce qu'il a à dire.
Bien sûr, dans le jeu son texte est écrit dans une bulle car on n'a pas assez de place en mémoire pour digitaliser une voix. Mais tout cela avec une extrême simplicité, car le jeu doit rester accessible à tout le monde.

A.M. : et au niveau conception pure ?

M.R. : pour ce qui concerne la programmation, je fais — ou plutôt nous faisons — entièrement confiance à Philippe Taupin, qui n'en est pas à son premier coup d'essai. Au risque de me répéter, je dirais qu'il est vraiment excellent, ça lui fera plaisir (rires). C'est pour les dessins que j'ai un peu peur. Non pas que je doute de moi (re-rires), mais on choisit de travailler en mode 1, ce qui nous aide pour adapter ensuite le logiciel sur Atari ST et IBM et compatibles. Or, j'ai l'habitude du mode 0, avec ses seize couleurs. N'en disposer plus que de quatre risque de me gêner énormément, mais avec un peu de pratique, ça ira tout seul. (J'avais pensé à dessiner des "gonzesses d'enfer", tout simplement en digitalisant les actrices nues et en les "habillant" ensuite, mais je ne pense pas que ça se fera !) (re-re-rires).

A.M. : Oxphar-le-logiciel est prévu pour la rentrée. Pourtant, une version Thomson existe déjà. Pourquoi un tel retard pour la version CPC ?

M.R. : la version Thomson d'Oxphar est une adaptation presque mot pour mot de la pièce. Les auteurs ont pris le scénario de La Manicle, et ont directement écrit leur logiciel d'après lui. Ce qui n'est pas notre cas. Si tu avais écouté ce que j'ai dit, tu n'aurais pas posé cette question (re-re-re-rires). Pour résumer, c'est parce que nous fignolons notre logiciel qu'il a du retard sur la version Thomson. Mais je peux garantir que l'attente en vaudra la peine !

Propos recueillis par Stéphane Scrheiber

Pour nos amis lecteurs de l'Ouest, nous signalons que la prochaine représentation de la pièce de Théâtre Oxphar aura lieu le 2 juillet 1987, au Havre, dans la salle Niemeyer de la Maison de la Culture.


Emmanuel Viau
Philippe Ulrich

Loriciels : un attentisme avisé à l'écoute du marché...



Laurant Weill, "PDG" et Marc Bayle "DG" de Loriciels.

Chez Loriciels Laurant Weill, le PDG, est conscient d'une évolution — plus que d'une révolution — du jeu entraînant une mutation des méthodes de travail. Il est vrai que Loriciels a évolué, tant au niveau des produits que de la manière de les réaliser ou les vendre. Il suffit pour s'en persuader de comparer les créations informatiques d'il y a ne serait-ce que deux ans aux petits chefs-d'œuvre qu'on nous présente aujourd'hui : images digitalisées, animations performantes, musiques stéréophoniques originales... Le loisir informatique, en terme de création, semble être passé d'un domaine d'informaticiens à des compétences de "spécialistes" (graphistes, musiciens...) pas forcément informaticiens mais certainement beaucoup plus créatifs.
Ainsi donc, si la création de demain ne vient pas encore bouleverser et remettre en question le travail d'aujourd'hui, L. Weill envisage une continuation dans l'évolution du jeu : encore plus de graphismes, de sons, de diversité ; car ce n'est pas la volonté de faire "autre chose" qui manque à Loriciels, c'est l'attente de technologies nouvelles qui tendent aujourd'hui à apparaître sans pour autant se définir entièrement et se "normaliser".

Une évolution par la technique

La technique semble être, pour Laurant Weill, base de toute évolution. Si l'on peut s'attendre à une amélioration des graphismes, une plus grande diversité des décors, c'est grâce à l'amélioration des résolutions, à l'apparition de nouvelles mémoires de masse telles que CDI etc.
Pour l'instant, les nouvelles applications sont en phase d'expérimentation et il semble peu probable qu'un petit groupe de privilégiés puissent bénéficier de la technologie "du futur" de Loriciels. Pour résumer cet état de fait, L. Weill déclare : "On suit l'évolution, on ne la précède pas... il faut être attentif quant à l'évolution de la technologie, voir ce qu'elle va apporter et regarder si l'on peut offrir quelque chose en réponse".

L'évolution des méthodes de travail

L'évolution des techniques implique aussi une plus grande rigueur dans la conception des logiciels. Le Soft devient aujourd'hui affaire de "spécialistes" tels B. Masson (graphiste chez Loriciels ayant notamment collaboré à Bob Winner) plus "Art Déco" qu'informaticien... Cette tendance va se renforcer. Aujourd'hui, pour être au top niveau, il faut travailler en équipe même si L. Weill concède que "depuis la naissance du monde, il y a eu des "Michel-Ange" qui savent aussi bien dessiner que sculpter ou concevoir des engins de guerre...". Le travail en équipe est perçu, tant par les dirigeants que par les créatifs, comme un moyen d'utiliser au maximum les compétences de chacun et de faire évoluer au mieux le logiciel depuis le "brainstorming" originel jusqu'à son arrivée dans votre micro.

Par ailleurs, à l'inverse d'hier, l'équipe créatrice de "Demain" sera composée de 70 % de permanents et 30 % d'externes à la société. Cette mutation des méthodes de travail semble tout-à-fait convenir aux créatifs qui déclarent alors ne plus travailler "en concurrence, en terme de royalties etc" mais avec plus de collaboration d'échanges en vue d'une meilleure réussite.

Même le concept de jeu évolue...

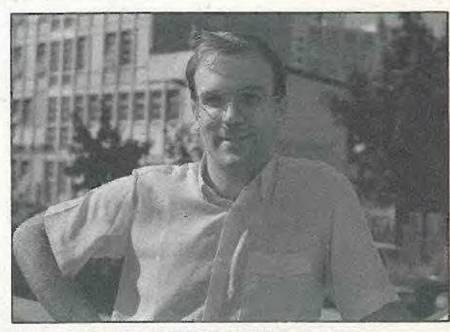
Le jeu "made in Loriciels" devrait donc rester relativement fidèle à sa structure actuelle. Par contre, Loriciels réaffirme sa volonté de "donner toujours plus", de dépasser avec "le jeu de Demain" l'idée du simple logiciel et d'aller plus loin : aujourd'hui déjà, Loriciels offre des mini-BD, des badges, des lunettes, créé des mondes en "relief dynamique". C'est cela aussi l'évolution : offrir un ensemble dans lequel le logiciel en tant que tel n'est qu'une partie du jeu... Pour le moment, chez Loriciels, les projets ne manquent pas ; on suit la technique, on assiste à des colloques, on imagine des scénarios mais on évite la précipitation.
A moins que les prochains mois n'apportent de nouveaux supports (cartouches...) et l'actualité de nouveaux engins de jeux...

Frédéric Nardeau



Karma, vue de la toute-dernière superproduction loricielienne sur PC et compatibles.

INFOGRAMES: la MGM du jeu !


Bruno Bonnel, "D.G." d'Infogrames.

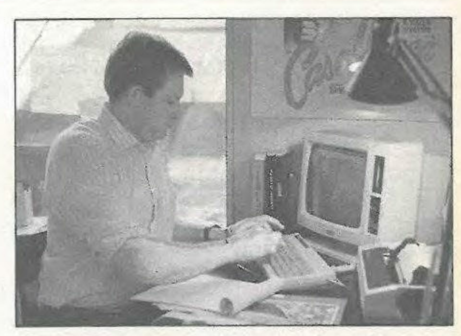
Carrément. Ni plus, ni moins ! Lorsque Bruno Bonnel, le directeur général d'Infogrames "résume" les ambitions de sa maison d'édition, elles sont d'une grande simplicité : devenir d'ici quelques années la Metro Goldwyn Mayer du jeu. (NDLR : fastoche !).

A Villeurbanne, rue Hippolyte Kahn, les esprits sont déjà présents dans le futur. (Heu, et si vous ne comprenez pas ce que je viens de vous expliquer, ben c'est vraiment pas de ma faute, pourtant j'suis claire, non ?)
Evidemment Infogrames continue à produire ce que tout le monde — et nous bien sûr — appelle "de bons petits softs", genre "Prohibition" qui de toutes manières continuent à en amuser plus d'un — et toujours nous, bien sûr — Mais la mobilisation créative est ailleurs. Je suis partie à sa recherche et vais essayer de vous la présenter.
Tout découle d'un constat et d'une profession de foi. Constat : les Français ne savent pas faire les jeux d'arcade, inutile donc d'essayer de mimer tristement les Anglais, Américains et autres Japonais ; il faut valoriser "la culture la plus riche du monde : la nôtre" (dixit Bruno Bonnel). Et notre culture est riche d'idées : mettons-les en valeur. J'y reviendrai.
Profession de foi : aujourd'hui le rôle d'un éditeur de jeux informatiques, c'est de proposer aux utilisateurs autre chose que les éternels "pan-pan-boum-boum, t'es mort", tout ceci à base de manipulations frénétiques du joystick. Pour deux raisons : la première, parce que les gens — vous et moi, merci Infogrames — sont trop intelligents pour être réduits à cette stricte version du jeu. La deuxième, parce que si l'on se cantonne à l'arcade, on n'innove plus, donc on stagne, en répétant indéfiniment la même chose, et un triste matin, on est mort "virtuellement" : complètement dépassé par quelqu'un d'autre.
Si vous avez bien suivi ce raisonnement, il n'y a d'autre solution que de créer. Voici comment.

Sus aux idées

L'important devient donc, non pas de dénicher un programmeur génial (enfin, s'il y en a un qui nous lit en ce moment qu'il fasse signe tout de même !) mais quelqu'un avec des idées, plein d'idées, toutes plus originales les unes que les autres. C'est ainsi que "Les Passagers du Vent" existent grâce à la collaboration de François Bourgeon. C'est toujours ainsi que "Marche à l'ombre" sort actuellement "sur nos écrans" avec digitalisation de la chétron sauvage de Renaud, sa musique, son bandana et sa mob. C'est encore ainsi que le prochain jeu d'aventure de septembre "Bivouac" traite d'un thème inconnu en micro : l'escalade en montagne. Et c'est enfin ainsi qu'en novembre... oups, j'ai failli vous révéler un vrai secret ! (Y m'auraient massacré la chétron chez Infogrames et j'aurais plus eu le droit d'aller manger des gratons. Psitt : si vous ne connaissez pas les gratons, je vous conseille de tester). Bref !

COBRA SOFT : des "coups", des enquêtes, du cinéma

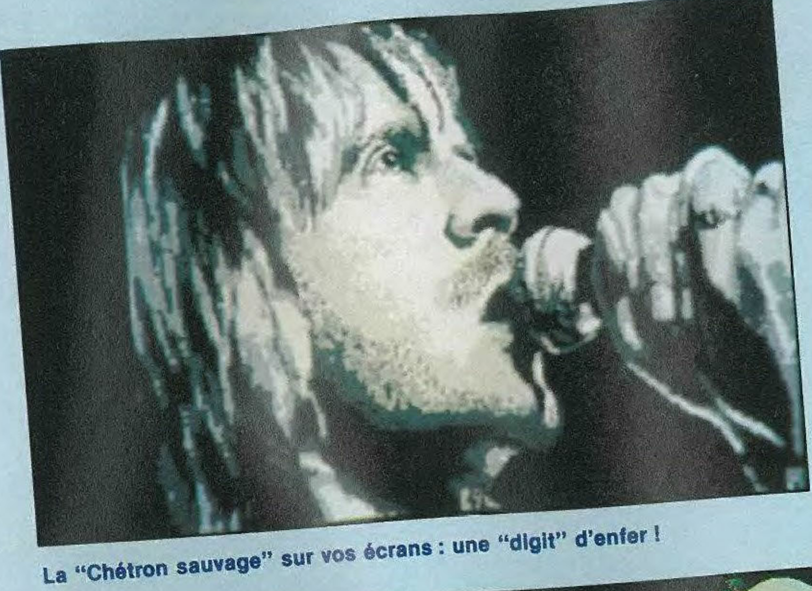

Bertrand Brocard : "Cessna Over Moscou" c'est à cause de lui !

Qui d'autre que Bertrand Brocard et son équipe pouvait nous révéler à la mi-juin "Cessna Over Moscou" ? (Nous vous rappelons qu'ils nous avaient déjà servi "Rainbow Warrior" en pleine affaire Greenpeace.)

Hé, dites donc, le lecteur chéri, lisez donc ce qui suit avec un peu plus d'attention : je vous donne un scoop, les "cocos", un vrai.
Et bien oui, ils ont osé faire çà. "Cessna over Moscou" est le premier jeu non compatible PC, aux droits réservés pour tous pays, y compris l'URSS. Vous devrez décoller d'Helsinski et atterrir... sur la place Rouge. Si en cours de route, non content de déjouer la Défense aérienne soviétique, vous réussissez le lancer de tracs (subversifs comme de bien entendu) sur une grande agglomération, ce sera encore mieux.
"Cessna Over Moscou", "Les Ripoux", "Meurtres à Venise". (Et hop, trois scoops au lieu d'un, rien que pour vous !). Ou bien encore : le "coup" — toujours coller à l'actualité —, la liaison avec le cinéma — ou comment préparer l'arrivée des CDI(*) — et les enquêtes "comme si vous y étiez" — ou comment préparer l'arrivée des CDI-bis.

(*) CDI : "Compact-disque interactif.

L'AVENIR DES JEUX



La "Chétron sauvage" sur vos écrans : une "digit" d'enfer !





A gauche : Bivouac, à droite, Les dieux de la mer prévus pour cet été.

Comme un film

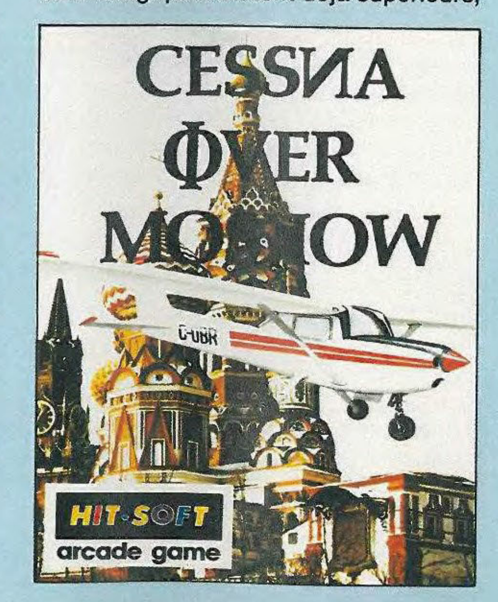
Comme vous l'avez compris, les idées peuvent se traduire à tous les niveaux : thème, scénario, graphisme, musique et ensuite promotion. (La BD de Bourgeon ou le bandana de Renaud vendus avec le soft). Il faut donc les mener à bien avec : des auteurs, des scénaristes, des graphistes, des musiciens, des concepteurs et des producteurs. (Si, au point où nous en sommes vous n'avez toujours pas compris pourquoi Bruno Bonnel (*) parle de MGM, retournez à vos jeux d'arcade !) Jeu-spectacle donc, avec une conception et une promotion dignes de celles d'un film.
Et ce n'est qu'un début, con-ti-nuons-le-com-bat ! (Euh, désolée je m'égare à nouveau). Ce n'est qu'un début, c'est (*) qui l'affirme : "En ce moment, nous préparons l'avenir ; mais il est évident que ce qui sort aujourd'hui n'est vraiment rien à côté de ce que nous ferons dans deux ou trois ans. Nous sommes comme tout le monde limités par la technologie. Mais le jour où le CDI, par exemple, sera commercialisé en grand, l'important pour nous sera d'avoir le fonctionnement éditorial et les structures prêts. C'est ce qui se joue actuellement. Si nous réussissons, et on réussira, nous aurons créé le "10e Art" : celui du jeu".
Evidemment, tout cela coûte très cher, mais çà, c'est un autre dossier. En attendant, nous autres joueurs impénitents, grâce à ce genre d'éditeur, nous avons de très bonnes surprises et même des cadeaux : vous serez d'accord avec moi lorsque vous aurez le bandana de Renaud autour du cou !

MM

Voilà en un tout petit paragraphe résumées les grandes orientations de l'éditeur châlonnais.

Quand les machines ne seront plus cuites

Dans la tête de Bertrand Brocard, comme dans celle de B.B. (*), une nécessité : prévoir dans les formes de travail et dans les conceptions des jeux d'aujourd'hui, les bests de demain. Ceci grâce à plusieurs impératifs.
Laisser tout d'abord la plus grande liberté d'action possible à la société de création : Hitech. (Cobra Soft reste la société d'édition.) Un créateur fou, çà doit pouvoir "débloquer" tranquillement.
Sortir des produits toujours novateurs les uns par rapport aux autres, réinventer à chaque fois la manière de jouer. Par exemple, plus d'ordres au clavier à donner à partir de HMS Cobra.
Essayer de tirer le maximum de chaque machine, version cassette ou disquette, quitte à être obligé de faire un gros traail sur chaque version.
Et surtout "ne pas perdre de vue que technologiquement les machines d'aujourd'hui sont des machines cuites et que nous devons d'ores et déjà apprendre à travailler comme si nous avions déjà des CDI, ou autre chose, bref des capacités de traitement bien supérieures" affirme Bertrand.
Alors travailler comme si les moyens technologiques étaient déjà supérieurs,



cela veut dire aller repérer les lieux de l'action, comme pour un film. (Bertrand revient de Venise où il a peaufiné son prochain Meurtre ; toutes les rues de Barbès à Pigalle figurent dans "Les Ripoux".) Cela veut dire aussi travailler en équipe avec : un scénariste, un dialoguiste, un graphiste, un musicien et les programmeurs. Cela veut encore dire intéresser le joueur à l'action"comme s'il y était réellement ("vous vous souvenez certainement des indices extraordinaires contenus dans "Meurtres en série").
On retrouve les ingrédients des autres éditeurs, déclinés version Cobra : participation active du joueur à une sorte de super aventure, réalisée comme un film. "Et j'ai déjà des projets assez avancés sur CDI" susurre Bertrand qui continue, en me mettant l'eau à la bouche "mais c'est trop tôt pour en parler !"
Décidément, quand les machines ne seront plus cuites, "çà s'ra vachment mieux" comme chante quelqu'un que nous aimons bien. En attendant "Les Ripoux" sortent en septembre et "Meurtres à Venise" sans doute avant Noël.

MM

Les Précurseurs

Le logiciel se transforme, certes. Mais comment cette mutation s'effectue-t-elle ? Voici quelques exemples concrets de logiciels qui ont contribué à l'évolution générale ; de logiciels qui ont "marqué" leur temps par des particularités qui sont aujourd'hui "imitées" et qui ont préfiguré le "Soft de Demain". Leur originalité peut se situer, comme nous allons le voir, à différents niveaux : graphismes et sons, présentations, techniques, qualité du scénario etc... Tous ont le mérite d'avoir été, au moins en leur temps, le logiciel précurseur, le jeu informatisé de Demain.

LES PASSAGERS DU VENT

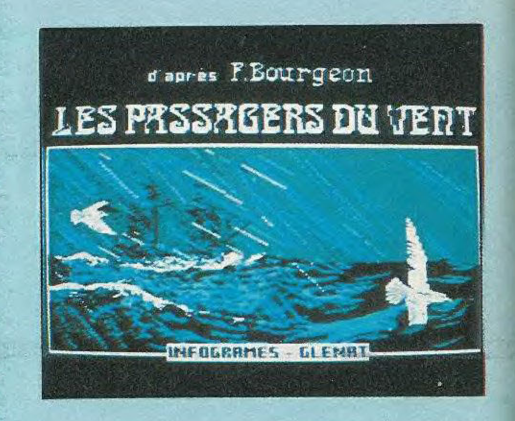
Infogrames

Grande épopée tramée sur fond de XVIIIe siècle et de sa guerre franco-anglaise, "Les Passagers du vent" vous entraînent, au travers de graphismes époustouflants, aux quatre coins du monde, à la recherche de l'identité d'une jeune et bien jolie personne du nom de Isa. Au fur et à mesure de l'avancée dans le jeu, le rang des passagers vient s'enfler de dizaines de personnages, tous plus rocambolesques les uns que les autres. Prenez garde, certains d'entre eux seront bénéfiques à votre quête tandis que d'autres n'hésiteront pas à vous tendre les pires pièges. Voici résumé en quelques lignes, l'écheveau de ce fastueux jeu d'aventure.

Si certains, à coup sûr ceux qui ne le connaissent pas, doutent encore que ce jeu tienne sa place dans le monde des logiciels précurseurs, nous allons nous efforcer de les convaincre. En effet, "Les Passagers du vent" n'a rien d'un jeu d'aventure classique. Doté d'une réalisation graphique irréprochable, d'un mode de questions-réponses interactif entre les personnages (très peu courant sinon unique en son genre), d'un scénario sans contrainte ni limite, et qui plus est, de forts beaux effets d'animation ; le logiciel n'a rien de commun avec ce qu'il nous était donné de voir auparavant dans ce type de jeu.

Que dire encore, sinon qu'en plus des prouesses de programmation, "Les Passagers du vent" sont commercialisés accompagnés d'un tome de la BD de François Bourgeon, du même nom. Et même si ce dernier n'est d'aucune aide pour débuter le jeu (c'est fait exprès...), je peux vous garantir, en mon âme et conscience qu'il vous donne envie d'aller toujours plus loin.

A ce sujet, sachez que "Les Passagrs du vent II" sont arrivés sur Amstrad avec des graphismes encore plus fous (dixit l'éditeur) et une relation conversationnelle joueur-personnages plus poussée.





MEURTRES EN SÉRIE

Cobra Soft

Le secret entourant l'île de Serq a fait long feu et désormais tous les possesseurs de ce jeu d'enquêtes policières parlent du "secret des moines" ou encore d'un éventuel trésor enfoui quelque part. Muni d'une multitude d'indices divers, vous serez chargé d'élucider une bien sombre affaire en une course contre la montre qui ne devra pas dépasser six heures. Il serait dommage de dévoiler l'intrigue, cela gacherait assurément votre voyage qui s'annonce passionnant. Cependant, pour aiguiser votre appétit, que je soupçonne déjà grand, je

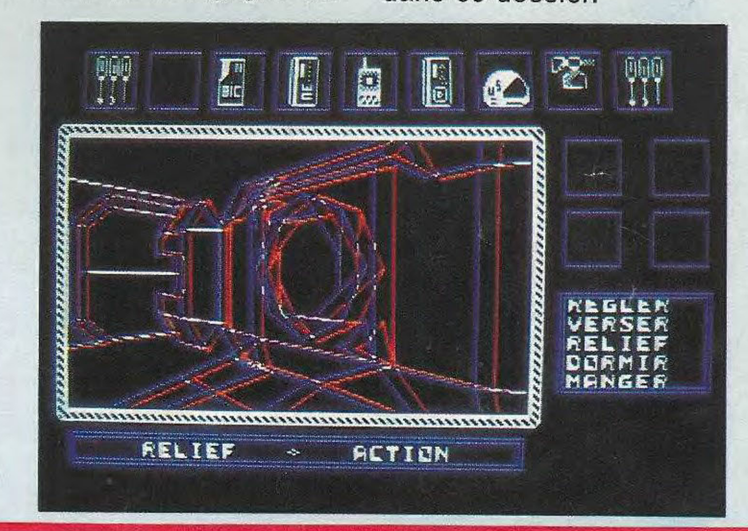


rappellerai ce qui à mon humble avis donne à ce jeu, outre son originalité (désormais habituelle de la part de ces éditeurs), la dose de magie qui fait naître très vite, chez tous ceux qui y ont au moins joué une fois, une âme de Sherlock Holmès jusqu'ici refoulée...
La présentation tout d'abord. Un "package d'enfer" qui n'est rien moins qu'une boîte d'explosifs en "vrai" bois, comportant la mention "DANGER". Si bien évidemment la dynamite que l'on trouve à l'intérieur n'a pas de quoi affoler notre ministre responsable de l'anti-terrorisme, c'est bien le seul ersatz que vous découvrirez. Tout le reste est "authentique" ; morceau de journal, carte, horaire de marées, plaquette d'argile, photos certainement compromettantes, etc...
Cela, c'était pour les indices concrets. Pour compléter un logiciel déjà très fourni, vous trouverez aussi dans cette caverne d'"Ali Baba" ; un jeu d'arcade (qui vous offrira un indice sur le plateau) ainsi que, tenez vous bien, un digitaliseur-intégrateur d'images qui vous permettra d'insérer votre jolie petite frimousse dans le logiciel). Ouah, de quoi épater pas mal de vos copains...
Bref, vous l'aurez sans doute compris, "Meurtres en série" est plus qu'un jeu, peut-être même plus qu'un film. Si vous y mettez un doigt vous entrerez à tout jamais dans la "cobrième" dimension.

RELIEF ACTION

Loriciels

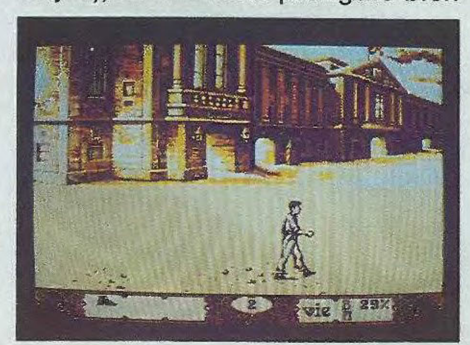
Aucun d'entre nous n'a pu oublier le film en pseudo 3D : le monstre des marais, diffusé il y a quelques années à la télévision. En effet, si ce film n'était pas, loin de là une réussite du point de vue scénario, il avait l'originalité peu commune de simuler les trois dimensions par l'adjonction de lunettes spéciales. Si réellement, vous n'en avez aucun souvenir, ne courrez pas le louer dans le premier vidéo-club, vous seriez déçus. En effet, ce n'était encore qu'un simulacre de 3D assez déroutant, et en tout cas pas très persuasif.
Depuis, le 3D a fait son chemin, et si le principe n'a quasiment pas changé, il a nettement gagné en réalisme. Relief Action, comme son nom l'indique a pris la 3D comme cheval de bataille, sans que cela ne porte préjudice au jeu en lui même. Basé sur le même mode de fonctionnement que le film précédemment cité, il impose quelques contraintes, dont le port des lunettes (livrées avec le logiciel) ou encore un certain positionnement par rapport à l'écran. Si l'on peut reprocher à cette technique d'être quelque peu fatigante à la longue, il faut bien avouer que l'effet est saisissant. Relief Action est avant tout un jeu d'aventure graphique, et qui plus est animé. Rien d'étonnant donc, vu ses multiples atouts réunis, à ce qu'il figure en bonne place dans ce dossier.

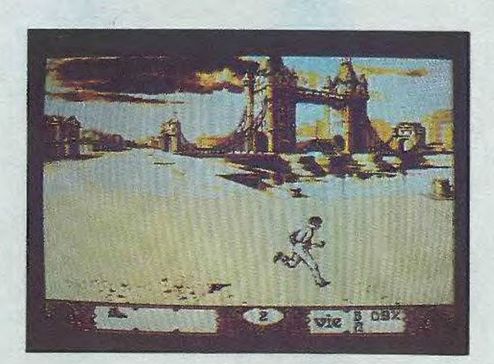


BOB WINNER

Loriciels

Quelle stupéfaction après le premier chargement de ce logiciel... Bob Winner, en effet, avait la particularité d'utiliser comme décor des images digitalisées. A l'époque, il faut savoir que les digitaliseurs n'étaient pas encore aussi "grand public" et que seules quelques "expériences" avaient été tentées pour intégrer la digitalisation aux logiciels (Samantha Fox Strip Poker, par exemple).
A notre connaissance, Bob Winner fut le premier à intégrer totalement l'image digitalisée au déroulement du jeu. Par ailleurs, il faut reconnaître qu'une animation parfaite (sûrement un énorme travail de décomposition des mouvements !) et une musique d'enfer venaient encore réhausser un logiciel déjà impressionnant. Outre l'amélioration de la programmation du jeu, il faut signaler que Bob Winner était vendu avec une mini-BD et tout un imaginaire en toile de fond. Super production dont on n'a pas fini d'entendre parler (vos hits-parade sont la preuve de l'intérêt que vous aussi portez à ce jeu), Bob Winner préfigure bien l'avenir du jeu informatique : plus qu'un logiciel, il offre tout un monde, une atmosphère (les années 30 : musique et couleur sépia), un monde imaginaire complet (BD etc.) et surtout des caractéristiques techniques inédites et très poussées. Encore !!





LES "SUPERPRODUCTIONS"

On trouve deux sortes de superproductions : les logiciels très longs livrés sur plusieurs disquettes (Big Band, Fer & Flamme...) et ceux qui se voient complétés au fur et à mesure du temps (Gauntlet, Mercenary...) .
Dans un contexte qui voit se multiplier les sorties "sur cassette exclusivement" (notamment en Angleterre) et les softs "pan-pan-boum" de longueur "suffisante", des logiciels vendus sur DEUX disquettes remplies de programmes ou de dessins font figure de superproductions. Car c'est vrai qu'il y a un monde entre un logiciel d'arcade sur cassette vendu aux alentours de 30 F et des jeux comme Fer & Flamme (D'Ubi Soft) ou encore Big Band (de Softhawk) vendus plus de 250 francs... Mais l'intérêt n'est pas non plus le même ! Très complets, ces logiciels offrent en fait une multiplicité de scénarios, de situations et de décors. Dans la même optique, de plus en plus de logiciels tels Mercenary ou Gauntlet, Leaderboard etc... offrent la possibilité d'acquérir des "extensions", c'est-à-dire des disquettes contenant des



salles, des décors modifiant le jeu d'origine. Contrairement aux "xyz II" ou "III", ce ne sont pas des programmes en tant que tels, ne pouvant fonctionner sans le programme principal. Par contre leur utilisation transforme radicalement le jeu d'origine... pour que le plaisir dure encore plus longtemps. Pour mémoire, le premier programme à offrir cette spécificité a été Flight Simulator (de Sublogic) ; le résultat est qu'aujourd'hui l'utilisateur dispose de la couverture d'une majeure partie du territoire américain (plus d'une demi-douzaine de disquettes DE DONNÉES complémentaires). On voit que ce système est aujourd'hui repris avec succès...

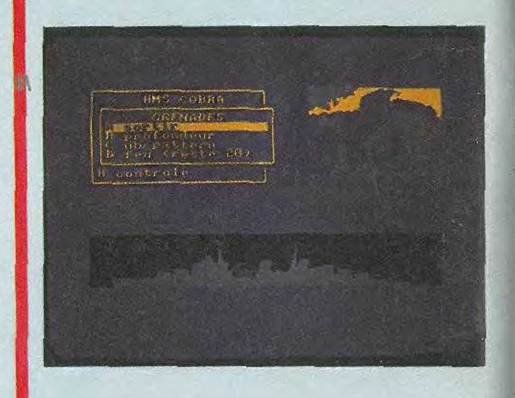
VUE D'ENSEMBLE SUR ADAPTATIONS "OFFICIELLES"

Plus de plagiats ni de vagues ressemblances mais à tout prix l'original. Tel est de plus en plus fréquemment le slogan scandé par les "fanas" des adaptations sur nos petits écrans des jeux de café... Jamais autant de licences n'avaient transpirées dans les couloirs de la micro-informatique. L'un des pionniers sur Amstrad fut certainement le célèbre "Yie are kung fu" qui n'a que peu perdu de son attrait depuis sa sortie. Aujourd'hui, la liste est devenue bien trop longue pour que nous puissions citer l'ensemble des logiciels répondant à ce critère.
Taito corp, Konami, Sega, Atari corp, tels sont quelques-uns des grands noms que l'on peut désormais rencontrer à la fois au café et sur nos Amstrad. Leurs jeux : Arkanoid, Nemesis, Space Harrier, Gauntlet, pour ne citer que les plus célèbres. Ces logiciels, qui comme vous l'aurez remarqué, portent les mêmes titres à l'écran et en ville (!) sont comme le transfert d'une toile de maître sur un support photographique. Quelquefois limités par les caractéristiques propres à la machine mais cependant toujours le plus près possible de l'original.
Dans le même ordre d'idée, les adaptations cinéma et TV vont bon train. Combien de maisons d'éditions ont dû se battre pour signer un contrat mirifique avec la maison de production du film "Ghost Busters" ? Les "Airwolf" (supercopter), et autres "Knight Rider" (K 2000) n'ont bien entendu pas échappé à la règle.
Après "Les chiffres et les lettres", adaptation signée Loriciels, de la célèbre émission TV, l'on peut s'attendre à voir un jour pixelisés "la roue de la fortune" (mais où serait la caisse ?...), ou pire "l'école des fans". Nous n'en sommes pas encore là, heureusement, et souhaitons que cette évolution dont nous sommes les principaux bénéficiaires continue dans la meilleure des voies.

HMS COBRA

Cobra soft

HMS Cobra est également un précurseur dans la mutation du jeu vidéo. Première constatation : l'emballage est volumineux. En plus d'une table des opérations (plotter desk), d'une carte de la région de vos futures opérations, d'un annuaire des forces ennemies (description des navires...), d'un manuel de l'Amiral, une règle spéciale et un rapporteur pour "faire le point", le coffret contient une disquette... Sans oublier le volumineux livre sur la "bataille des convois de Mourmansk". On est très loin du simple logiciel accompagné d'une jaquette et d'un mode d'emploi sommaire. HMS Cobra se veut non seulement une stimulation hyper-réaliste au point de vue historique mais également au point de vue déroulement du jeu. "On s'y croirait" déclarait le journaliste chargé de tester le jeu pour un précédent numéro et il est vrai que l'ensemble des objets "concret" donnés avec le soft contribuent de beaucoup à l'illusion. Encore une fois il s'agit d'un "Plus", comme dans le cas de la série des Meurtres (du même auteur). Le logiciel n'est pas le faire-valoir du jeu mais les éléments fournis avec ne sont pas des accessoires inutiles. Le plus troublant, à mon sens, est la présence de cet épais ouvrage qui ne réduit pas la qualité de l'ensemble mais qui est sûrement "la plus épaisse notice fournie avec un jeu informatique"... En tout cas HMS Cobra préfigure bien non seulement une nouvelle race de Wargames mais aussi de logiciels en général.



PROHIBITION

ILS ONT JURE D'AVOIR TA PEAU !



ARCADE

Disponible sur :

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 D
IBM PC ET COMPATIBLES
ATARI 520/1040 ST
THOMSON TO8 - TO9+
THOMSON MO6 cassette

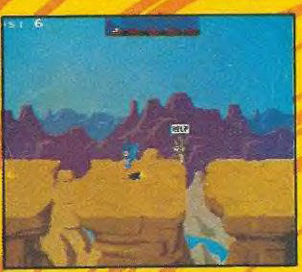




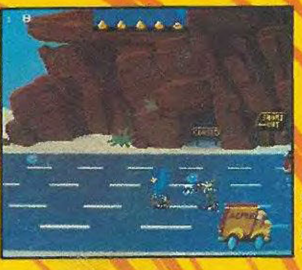
INFOGRAMES - 79, rue Hippolyte-Kahn 69100 VILLEURBANNE - Tél. 78.03.18.46











SCREEN SHOTS FROM ARCADE VERSION

